Game Republic

THE MULTIFORMAT games magazine

ESCLUSIVA ASSOLUTA

LIGHTNING RETURNS: FINAL FANTASY XIII

Da Parigi svelato il nuovo capitolo della saga

HANDS ON

GOD OF WAR: ASCENSION

Il multiplayer funziona: GR vi spiega perché

IL RITORNO DI KEN LEVINE

BIOSHOCK INFINITE

UNA LEZIONE DI STILE DA IRRATIONAL GAMES

play media company
€ 5,00
Febbraio 2013 :: Mensile



9 771129 045005 30147

E INOLTRE...

- The Last of Us
- Metro: Last Light
- Dark Souls 2
- Gears of War: Judgment
- Lego City: Undercover
- Tomb Raider

NEXT GEN

IL FUTURO SVELATO

Nuove console: ecco le prime rivelazioni

Poste Italiane S.p.A. - Spedizione in Abbonamento Postale - D.L. 353/2003 (conv. in L. 27/02/2004 n. 46) Art. 1, Comma 1, LO/MI

Password Login Registrati

SCOPRI L'EDICOLA DIGITALE DI play media company

Search

T3 MAGAZINE



COMPRA SUBITO A 2,40 euro

ABBONATI ARRETRATI

SFOGLIA T3 MAGAZINE

Numero singolo:
2,40 euro

Abbonamento in digitale:
24,99 euro

disponibile per:



SFOGLIA GRATUITAMENTE L'ULTIMO NUMERO SUL NOSTRO SITO

www.playedicola.it

TROVI LE RIVISTE DIGITALI PLAY MEDIA COMPANY SU:



iTunes Store
itunes.apple.com/it/
Cerca nell'applicazione Edicola di Apple le applicazioni personalizzate di CHIP, Game Republic, App! Mania, iPad Magazine, iPhone Magazine, Macworld, PCWorld, Play Station Magazine Ufficiale, PSMania, T3, Xbox 360 Magazine Ufficiale
Compatibile con: iPad



Ultima Kiosk
www.ultimakiosk.it
Un'edicola tutta italiana con tantissime pubblicazioni, che utilizza la stessa piattaforma delle nostre applicazioni specifiche delle singole riviste.
Compatibile con: iPad



Zinio
ita.zinio.com
Zinio è una grande edicola internazionale con un'interfaccia web utilizzabile da qualsiasi browser che supporti Flash e applicazioni specifiche per Windows, Mac, iPad e Android. Oltre alla classica funzione di Zoom offre anche la ricerca nei testi delle riviste.
Compatibile con: iPad, Windows, Mac, Linux



www.ezpress.it
play.ezpress.it
ezPress è l'unica piattaforma che contiene riviste, abbonamenti, arretrati, giornali, libri e contenuti multimediali con flipping online e libreria virtuale ezCloud, dove sono conservati i tuoi acquisti personalizzati e sempre disponibili per te quante volte vorrai. Compatibile con tutti i browsers e tutte le piattaforme
Compatibile con: PC, MAC, Linux, iPad, iPhone, Android, smartphones

POTRAI

› **Esplorare i contenuti** della rivista in modo originale e innovativo › **Sfogliare le pagine** virtualmente come con una rivista cartacea › **Leggere gli articoli** nella dimensione perfetta per la visualizzazione del testo › **Creare un vero e proprio archivio** sempre a tua disposizione con il minimo ingombro › **Acquistare l'abbonamento** annuale o la singola copia

Per le riviste che prevedono contenuti extra, è disponibile il download gratuito dei file necessari a realizzare i progetti presentati sulla rivista.

Vai su **www.playedicola.it** e scopri le straordinarie offerte che ti abbiamo riservato: scegli tra l'acquisto dell'ultimo numero, un arretrato o l'abbonamento annuale!

Arte ed emozioni

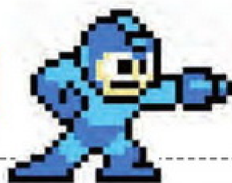
Del rapporto tra Arte e Videogioco, molto onestamente, si è parlato troppo spesso, e con troppa superficialità. Una cosa è certa, però: emozionare il giocatore è un'arte, e anche delle più raffinate. Il che ci porta a discutere di nuovo di uno dei temi che più mi stanno a cuore: quello della narrazione interattiva. Ci penso in questi giorni mentre sono a Tokyo, per una serie di incontri con i maggiori publisher nipponici. Tante volte si dice che il Giappone del Videogioco sia in crisi, cosa vera in parte. I videogiochi devono moltissimo alla cultura giapponese, non solo per Nintendo, e sarebbe assurdo negarlo o, peggio, auspicare un futuro totalmente euro-yankee. Nessuno sano di mente vorrebbe morire contornato di soli Call of Duty e Assassin's Creed, credo. Una certa crisi esiste, tuttavia, ed è sano chiedersi perché.

In parte si tratta di generi e di modernità. Essere troppo schiavi di cliché, per quanto validi e di comprovato successo, comincia a non pagare più, specialmente all'estero. In fatto di narrazione, ad esempio, il Videogioco giapponese, con qualche eclatante eccezione, sembra essere rimasto indietro. Ma attenzione: non è solo. Molti titoli occidentali, infatti, sembrano ancora oggi incapaci di adattarsi allo standard narrativo vigente nella sfera dell'entertainment globale. Il clamoroso fenomeno del videogioco di The Walking Dead mette in luce le drammatiche lacune della stragrande maggioranza delle opere multimediali interattive attualmente sul mercato, giochi che non riescono a fare breccia nelle emozioni profonde di noi utenti. Vi chiederete il perché... Semplice. La risposta l'ha data David Cage: gli autori di videogiochi si preoccupano troppo di sfidare il fruitore della loro opera, dimenticando che stanno comunque raccontando una storia. Il gameplay, dunque, diventa incredibilmente una zavorra. The Walking Dead ha confermato la validità dell'assunto di Cage ancor meglio che i lavori dell'autore francese. Poca esplorazione, enigmi elementari e sparuti, ma tanta atmosfera, personaggi memorabili e temi adulti, drammatici, profondi. Quando le scelte morali toccano le corde dell'anima, si dimentica tutto il resto perché si vive un'emozione autentica. Il passo successivo sarà capire che tutto questo si applicherebbe perfettamente anche a videogiochi dallo schema maggiormente tradizionale, come titoli quali Mass Effect 2 hanno tra l'altro già ampiamente messo in luce. Occorrono solo coraggio e professionalità. Serie come Silent Hill, Resident Evil e Final Fantasy, in fondo, non chiedono altro.



Marco Accordi Rickards

Sommario



Game Republic
147 | Febbraio 2013

ANTEPRIME



46
The Last of Us

RECENSIONI



54
Gears of War: Judgment

24
BioShock Infinite

PER SAPERNE DI PIÙ E DISCUTERE DEI CONTENUTI DI QUESTO NUMERO VISITA **WWW.GAMEREPUBLIC.IT**



PRIMALINEA



SPECIALI

RUBRICHE

Primalinea

NOTIZIE
APPROFONDIMENTI
OPINIONI

a cura di Valerio Pastore

SOMMARIO

SOGNI DI REALTÀ O REALTÀ DA SOGNO?

Ogni medium comunicativo è legato da un rapporto personalissimo alle evoluzioni della tecnologia.
Il videogioco in particolare fa di questa relazione qualcosa di più profondo, non limitandosi a mantenere una fruizione statica di un oggetto mutevole, ma evolvendo e aggiornando la modalità di interazione stessa con l'oggetto. È per questo che più delle parole e delle sensazionalistiche fughe di notizie, guardare il futuro del videogame ha un rilassante effetto di ritorno alla concretezza nell'appuntamento annuale con il Consumer Electronics Show di Las Vegas. E a giudicare dai postumi dell'evento, sembrerebbe proprio che il 2013 abbia già portato con sé un discreto carico di speranze e buone intenzioni. Sempre più popolari risoluzioni 4K che Samsung spingerà su televisori a 85 pollici, controller a sensori biometrici promossi da Newell con la sua "Linux Box", la console portatile Project Shield di Nvidia.
È questo l'aspetto materico e meno speculativo su cui vi consigliamo di investire i vostri sogni.
E se come noi appartenete a quella schiera di entusiasti che non vedevano l'ora di indossare un visore per immergersi completamente in una realtà virtuale, cominciate a prepararvi per l'avvento dello sconvolgente Oculus Rift. Esaltiamoci per i fatti, non per le parole.

Marco Maru

USCITA AUTUNNO 2013



(L'INEVITABILE EVOLUZIONE)

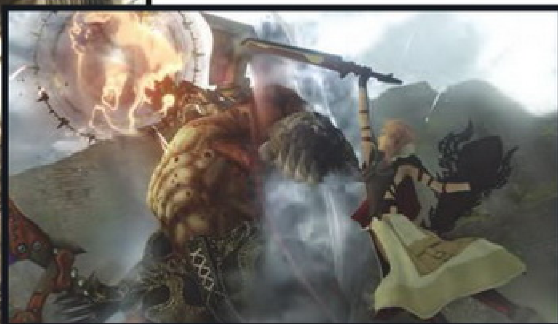
Tutta la verità su Lightning Returns: Final Fantasy XIII

→ Game Republic, in esclusiva assoluta, è stata invitata da Square Enix nella città più romantica del pianeta, per dare una prima occhiata al nuovo e atteso episodio della Fabula Novis Crystallis.

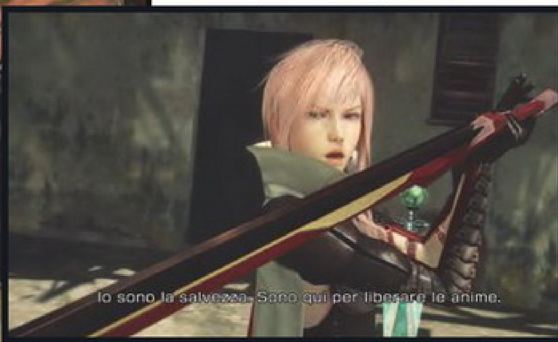
■ L'architettura e i tratti urbani di Luxerion ci fanno respirare la stessa aria di una grande capitale europea. La scelta di Parigi per la presentazione del gioco non è casuale.

La saga di Final Fantasy ha segnato la storia dell'intrattenimento elettronico fin dagli albori della generazione 8-bit, e rimane sinonimo di jRPG per buona parte dei videogiocatori nel mondo. L'ultima fantasia di Hironobu Sakaguchi (e che a dispetto del suo nome dura da oltre venticinque anni) ha consolidato nel tempo gli stilemi di uno dei generi più venduti nella terra del sol





Azione e combattimenti sembrano sempre più importanti nell'economia del gameplay. Il pubblico occidentale probabilmente apprezzerà.





levante, trasformando in un vero evento culturale l'avvento di ogni nuovo capitolo. Basti pensare alle oltre tre milioni di copie vendute in Giappone dallo storico settimo capitolo, per la maggior parte dei fans del masterpiece di Square Enix il miglior episodio di tutti i tempi. Come però tutte le belle avventure, però, anche quella della softco di Tokyo finisce per attraversare un tragitto burrascoso e ricco di dossi e insidie, con il controverso Final Fantasy XIII: un progetto prolungatosi per oltre cinque anni di sviluppo e che ha introdotto la collana Fabula Novis Crystallis, segmento a sé stante nella cronologia dei Final Fantasy, capace di attirarsi le ire degli utenti di "maggior età". E sì, perché questa tredicesima iterazione sceglie di gettare via buona parte degli elementi distintivi fino a quel momento per la saga, per disfarsene come una fastidiosa zavorra. Ma nell'esclusivo club parigino dalle tinte rosse dove ci è stato mostrato per la prima volta il terzo capitolo della "XIII-saga", Kitase Yoshinori (producer del gioco e storica figura della stessa Square Enix fin dai tempi di Final Fantasy Adventure per Game Boy e Final Fantasy IV per NES) sposta l'attenzione sui puri e semplici numeri registrati ultimamente dal franchise: 7 milioni di copie per FFXIII e oltre 2,5 milioni per il suo sequel, con un invidiabile totale di quasi dieci milioni di copie vendute nel mondo. Il mercato più proficuo, ci confessa, è proprio quello del vecchio continente. E all'improvviso la location designata per il first look assume un senso. Poi è tempo di passare il testimone a Toriyama Motomu (director) che non aspetta un minuto di più per sollevare il velo dal nuovo volto della bella Lightning... e per un attimo sembra proprio di essere rimasti



L'ALLIEVO SUPERA IL MAESTRO?



Motomu Toriyama

In occasione della presentazione di Lightning Returns: Final Fantasy XIII, abbiamo avuto la fortuna di scambiare quattro chiacchiere con Motomu Toriyma e Yoshinori Kitase, rispettivamente director-scenario designer e producer-scenario supervisor del terzo capitolo della "XIII saga".

Qual è stato l'aspetto più importante da tenere in considerazione durante lo sviluppo di Lightning Returns: Final Fantasy XIII?

Kitase: Come sono iniziati i lavori per Lightning Returns ci siamo prefissati due obiettivi fondamentali per la buona riuscita del progetto stesso: un'esperienza di gioco completamente nuova e inedita per la saga e una grande storia che ne facesse da supporto. Volevamo coinvolgere e far sentire a proprio agio anche chi non conosceva i due precedenti XIII, ma anche tutti i giocatori nel mondo che non avevano mai giocato a un Final Fantasy nella loro vita. Penso proprio che queste siano state le basi su cui modellare l'intero gioco, per raggiungere un'utenza mondiale dai gusti ben più vasti dei precedenti capitoli. Allo stesso tempo, però, dovevamo anche soddisfare i fan di lunga data e che si aspettano di giocare a qualcosa di familiare per loro. Questa è la vera sfida nello sviluppo di Lightning Returns.





C'è qualcosa a cui avete rinunciato con l'avanzare dei lavoridi Lightning Returns: Final Fantasy XIII?

Toriyama: Nonostante l'aspetto fantasy e l'anima di gioco di ruolo, volevamo che il nostro gioco fosse il più realistico possibile, per quanto consentito. Inizialmente, il tempo scorreva letteralmente in tempo reale e non c'era alcuna possibilità di recuperare minuti facendo tornare indietro le lancette dell'orologio. Poi ci siamo resi conto però di come questa peculiarità finisse con l'inficiare l'esperienza stessa, rendendola troppo stressante. Non volevamo che i giocatori perdessero una delle qualità indispensabili per un videogioco: la capacità di far divertire il giocatore. Ma se costringevamo gli utenti a tenere sotto controllo un limite temporale che, come nella vita reale, non può andare in nessun altra direzione tranne che in avanti, l'esperienza di Lightning Returns sarebbe risultata nient'altro che frustante! Penso che modificare questo aspetto sia stata la scelta giusta, sebbene parliamo di un concept passato al vaglio diverse volte con successo, prima di essere bocciato!



■ Il motore grafico di gioco mostra ancora qualche incertezza, ma Square Enix ci assicura che il titolo è ancora lontano dal completamento, come l'uscita autunnale sembra dimostrare.

MONDI DISTANTI



→ Se ammirare in anteprima la nuova avventura di Lightning può sembrare già una primizia, la classica ciliegina sulla torta è rappresentata dallo splendido, a tratti struggente, concerto Distant Worlds: Music from Final Fantasy. Partito dalla Svezia nel lontano 2007, il tour continua ad arricchirsi, in maniera piuttosto saltuaria, di nuove date e location. Stavolta è toccato al maestoso palazzo dei congressi di Parigi ospitare l'orchestra diretta , tra gli altri, dal maestro Nobuo Uematsu. Il compositore, autore di memorabili melodie entrate nella leggenda, si è reso protagonista di simpatiche apparizioni nel coro per One Winged Angel (Final Fantasy VII) e al piano in occasione di Dark World (Final Fantasy VI). Oltre a queste, tutte le indimenticabili melodie che hanno fatto la storia della serie, compreso un'imperdibile tema dei Chocobo rivisitato in chiave swing. L'evento, super esclusivo, è stato una gioia per le orecchie dei pochi fortunati spettatori. Se non siete tra questi, potete rifarvi con un paio di immagini.

Lightning Returns sfoggia un look molto più europeo dei passati Final Fantasy. Questo aspetto è una conseguenza delle ottime vendite di FFXIII sul mercato del Vecchio Continente?

Kitase: Più che a causa delle vendite di Final Fantasy XIII è una scelta nata dalla necessità di creare un titolo per un bacino d'utenza ben più ampio dei vecchi Final Fantasy, che possa catturare l'attenzione di ogni tipo di videogiocatore nel mondo. Sì, c'è tanta architettura europea che ricorda proprio una città come Parigi, è vero... abbiamo sperimentato stili completamente diversi tra loro per rendere affascinanti le nostre ambientazioni. Ma non è semplicemente copiando lo stile europeo, sia in quanto ambientazioni che per quanto riguarda le produzioni di questo continente nel settore dei videogiochi, che possiamo ottenere un nuovo Final Fantasy.



Yoshinori Kitase

in Francia. Diamine, lo stile architettonico europeo ha ispirato da sempre il genere dei jRPG, persino in quella metropoli cyberpunk di Midgar c'era spazio per ciottoli e camini fumanti, senza però disdegnare inaspettate "fusioni" con uno stile che incontrasse i gusti del pubblico nipponico. Ma con un nuovo target d'utenza designato come primario durante lo sviluppo, Final Fantasy decide di depurarsi di ogni filtro, con location come la città di Luxerion capace di far sentire a casa buona parte delle popolazioni nord europee. Kitase-san tuona esclamando che ci ritroveremo di fronte a un gameplay completamente inedito... e come dargli torto? C'è stealth. C'è un sistema di combattimento che sembra uscito quasi dagli uffici From Software. Ci sono arrampicate e corse sui tetti dei palazzi che scatenerebbero l'invidia del più abile degli assassini "da Firenze". E come se non bastasse la nostra energica eroina si ritroverà proiettata a ben 500 anni di distanza dagli eventi del XIII-2, con Gran Pulse e il Valhalla fusi in un unico arcipelago chiamato "Mare del Chaos". Un mondo confuso e sull'orlo della fine, con soli tredici giorni a separarci da un'inevitabile apocalisse. il tempo, quindi, vestirà i panni del protagonista di questo episodio, con specifiche attività degli NPC disponibili soltanto durante alcuni frangenti della giornata. Aiutarli o meno potrà sottrarre o aggiungere preziosi minuti alle lancette del nostro orologio, mentre scorrazziamo a bordo dei treni che collegano le quattro isole dell'arcipelogo e passiamo a rassegna i vari tipi di gameplay disponibili. "Le Dune", ad esempio, sfoggeranno cocenti e assolati deserto, ricche di luoghi da esplorare e un gran numero d'intriganti e dispersivi dungeon. Le "Terre Selvagge" offriranno invece villaggi di legno dal retrogusto di



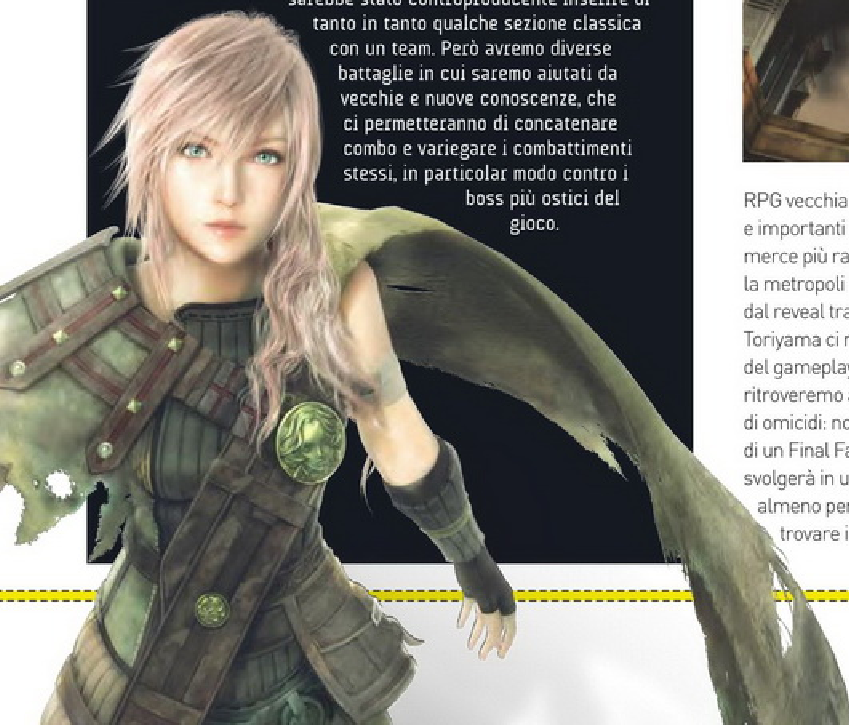
Il nostro universo di gioco è nel caos più totale, con le persone che popolano le città che stanno perdendo la propria ragione. Ci sono tanti piccoli elementi, insomma, che rendono ogni cosa simile ma allo stesso tempo diversa dallo stile europeo. Può sembrare identico a una prima occhiata, ma ti assicuro che c'è molto di più sotto la superficie (ride).

Durante la presentazione, ci sono state illustrate brevemente alcune nuove aree vaste e tutte da esplorare. Potremo assistere a un ritorno dei mezzi di trasporto "vecchia scuola" per la saga di Final Fantasy come le aeronavi?

Toriyama: Il mondo sta morendo, quindi non potremo accedere a veicoli che non siano i treni che passano per l'intero arcipelago e gli immancabili Chocobo. A questo riguardo, però, ci saranno delle sorprese di cui non posso parlare ma che faranno felici tutti i fan di lunga data, ne siamo certi.

Puoi rivelarci se saremo costretti a usare soltanto Lightning fino alla conclusione del titolo stesso?

Toriyama: Il concept stesso di Lightning Returns è fondato su un'esperienza solitaria, cosa del tutto inedita per un titolo della saga di Final Fantasy. I giocatori si dovranno abituare a questo aspetto del tutto nuovo che sconvolge l'intero gameplay, quindi sarebbe stato controproducente inserire di tanto in tanto qualche sezione classica con un team. Però avremo diverse battaglie in cui saremo aiutati da vecchie e nuove conoscenze, che ci permetteranno di concatenare combo e variegare i combattimenti stessi, in particolar modo contro i boss più ostici del gioco.



CACCIA ALLA QUEST

→ Una delle cose che preferiamo di Luxerion, la vasta città dall'atmosfera europea che abbiamo avuto modo di ammirare in maniera approfondita, è l'ampia possibilità di esplorazione offerta al giocatore. Oltre alle missioni che la stessa città ha in serbo (come il pedinare PNG in cerca di indizi), girovagando per Luxerion avrete la possibilità di sbloccare una serie di quest secondarie che non potranno che fare la gioia dei fan di vecchia data e dei completisti in generale. Si va dalla semplice uccisione di giganteschi mostri malefici a incarichi di più ampio respiro. Attenti solo al tempo che scorre: c'è un mondo da salvare che vi aspetta!





■ **Lightning tatuata? Chissà che, al pari degli abiti indossati, anche i tatuaggi non siano da associare a nuovi poteri e abilità per la nostra eroina?**

RPG vecchia scuola, zeppi di sub-quest e importanti negozi in cui acquistare la merce più rara. Ma è sempre a Luxerion, la metropoli rinascimentale mostrataci fin dal reveal trailer di Lightning Returns, che Toriyama ci mostra nei dettagli le novità del gameplay. Qui, inaspettatamente, ci ritroveremo a investigare su di una serie di omicidi: non proprio il più classico cliché di un Final Fantasy, non trovate? Il tutto si svolgerà in un modo ancor più innovativo, almeno per la saga in questione. Per trovare indizi Lightning dovrà infatti arrampicarsi, saltare verso appigli e scivolare giù per pilastri di marmo: una scelta naturale, secondo Toriyama, a causa della natura "solitaria" del gioco stesso, ed essendoci un solo personaggio controllabile (a parte qualche sporadica battaglia dove saremo supportati da qualche vecchia conoscenza) si è reso necessario apportare una maggiore enfasi sulla varietà dei movimenti stessa. Difficile non pensare ad Assassin's Creed, comunque, quando ci ritroveremo a scivolare nell'ombra sulle tracce di una







misterioso culto religioso composta da inquietanti figure incappucciate, e indizi che ci suggeriscano il codice a quattro cifre per aprire l'enorme portone del loro quartier generale. Almeno, fino a che non affileremo le spade e ci lanceremo verso il nostro primo avversario. Lightning Returns mette sul piatto della bilancia scontri energici e affiatati in salsa action-gdr: potrete alzare il vostro scudo con la semplice pressione di un tasto o evitare il fendente diretto verso le nostre fragili testoline semplicemente inclinando lo stick analogico sinistro. Durante il combattimento, potremo passare da un costume all'altro in qualsiasi momento, cambiando la nostra "classe" a seconda dei vestiti indossati. Questi, oltre ad offrire un preset iniziale di qualità e debolezze, possono essere personalizzati con le armi e gli oggetti acquisiti, e ci sarà data l'opportunità di portarne ben tre sul terreno di battaglia, passando da uno all'altro con la semplice pressione di un tasto. Tra momenti atipici, alcuni classici e altri decisamente interessanti, ci sono stati introdotti Lumina, un misterioso personaggio dalle fattezze curiosamente simili a quelle di Serah (hmmm...), un Noel inspiegabilmente irritato con la stessa Lightning (con la quale si scontrerà in un duello tutto cappa e spada) e una indicativa data d'uscita: autunno 2013. Le luci in sala si riaccendono, è tempo di applausi e sorrisi, ma mentre usciamo fuori dal club MK2 Germain Paradisio una certezza rimbomba nella nostra testa: Square Enix dovrà tenere d'occhio questo progetto come Lightning dovrà tenere d'occhio il suo orologio per tutta la durata del suo viaggio, per rendere giustizie alle ottime capacità appena svelateci. Ma non è tempo per farsi prendere da dubbi e incertezze, perché non sentiamo nient'altro che il bisogno di una buona cena e la vera ciliegina sulla torta di questo viaggio: le interviste agli sviluppatori e l'attesissimo concerto di Distant Worlds nel palazzo dei congressi di Parigi...



■ Non lo capirete grazie alle immagini rilasciate da Square Enix, ma vi assicuriamo che la varietà di ambientazioni vi stupirà in positivo.





Pensate che il genere dei giochi di ruolo giapponese debba evolvere in qualche modo per sopravvivere sul mercato odierno dei videogiochi?

Kitase: Rispondo io a questa (ride). Per ricollegarmi all'interessante domanda che hai posto prima, quella sul look europeo di Lightning Returns: Final Fantasy XIII, vorrei far notare quanto la direzione artistica sia già in un processo di costante mutazione per adattarsi a gusti ben diversi da quelli dei soli giocatori giapponesi. Quindi la risposta è sì, gli jRPG devono evolvere, noi abbiamo scelto di evolvere, ma senza smarrire mai le radici della nostra cultura. Di sicuro, parliamo di un processo che non si fermerà neanche durante gli albori della prossima generazione, e noi faremo dei titoli apparentemente sempre più diversi da quelli del passato... ma solo in superficie. Perché ciò che tentiamo di fare già ora con Lightning Returns è un'evoluzione che non precluda la fragranza tipica dei giochi di ruolo del nostro paese. Quella stessa caratteristica verve che ci ha permesso di arrivare poi nelle case di cittadini di ogni parte del mondo, a ben vedere! (ride)

(R-EVOLUTION)

La console del futuro

→ Il 2013 potrebbe rivelarsi come l'anno della rivoluzione, per un'industria oramai soffocata da un modello obsoleto. Dalla rivalsa del PC Gaming alla nascita di piattaforme innovative, scopriamo cosa ci riserva il futuro!

Negli ultimi 25 anni di esistenza, l'industria è stata dominata dal cosiddetto modello AAA, ovvero la catena di produzione e distribuzione ad alto budget che Nintendo, e Activision, contribuirono a creare nel lontano 1983. A quei tempi, il mercato americano dei videogame era in profonda crisi, e, per poter sopravvivere al pericolo e crescere come medium, le aziende necessitavano di un progetto economico a prova di bomba, che portasse in campo soluzioni volte a tutelare le proprietà intellettuali e a renderle più visibili, e appetibili, verso il pubblico. Il periodo che viviamo oggi, però, ci ha insegnato che nessun modello economico è esente da difetti, e l'evoluzione di quello che sembrava un sistema perfetto, col tempo tende a rivelare tutti i difetti che lo compongono, minandone la compagine dell'interno.

Questo, a grandi linee, è quello che sta accadendo proprio oggi al nostro hobby preferito, con publisher colossali sempre più impegnati a fare affidamento alle cosiddette killer app, per rimpinguare le casse mentre gli studios con meno risorse annaspano fino alla chiusura definitiva.

Uno scenario così preoccupante è determinato da numerosi fattori, fra cui il costo, oramai elevatissimo, di una produzione console di medio livello. Una ricerca del 2010 infatti, ha stabilito che la creazione di un titolo, Xbox 360 o Playstation 3 che sia, richiede un minimo di $15 milioni, con una vendita necessaria di 500.000 copie solo per mettersi in pari coi conti. Alla luce di certe cifre, ci si rende conto del perché il mercato soffra di una certa obsolescenza concettuale, e di come sia necessario trovare una rapida soluzione all'abbattimento di questo muro. Creare un mercato basato su un ristretto oligopolio, in fondo, non è utile a nessuno se i protagonisti stessi soffrono per la quantità di sfide che devono affrontare giornalmente, pur di mandare avanti un business che debba risultare soddisfacente sia per il cliente che per il produttore.

Soltanto mentre scriviamo questo articolo, THQ e Wizarbox, due volti noti dell'industria, sono costretti a dichiarare volontariamente bancarotta.

Fortunatamente, l'istinto di conservazione di quella enorme creatura che è l'industria si è già svegliato da tempo, arrivando a segnare il 2013 come anno in cui il nostro hobby preferito potrebbe cambiare drasticamente, fino a mutare radicalmente l'idea che avevamo d'intrattenimento video-ludico. Sono le stesse console a



Questa è OUYA, la console casalinga basata su Android che ha stra-vinto al kickstarter!



Oculus Rift: la realtà virtuale è più vicina?



iTV

CARATTERISTICHE

- Ideatore: Apple
- Hardware: Attualmente sconosciute, processore A5/A6 Apple?
- Accessori: Telecomando, Fotocamera
- Software: iOS
- Uscita stimata: 2014

L'ipotesi è che la Apple TV sia una HDTV dotata di un chip A5 o A6 di Apple. La dotazione standard del dispositivo vorrebbe la presenza di un telecomando, e di una fotocamera con cui usare FaceTime e gli eventuali comandi gestuali. Il software sarebbe iOS, con cui poter accedere all'App Store, che include videogame e utility. La presenza di Siri è fortemente ipotizzabile, mentre iTunes servirebbe per contenuti multimediali come musica, podcast e serie televisive. Ovviamente Apple si sta già muovendo per stipulare accordi con ogni Broadcaster e rete televisiva nazionale, al fine da offrire anche la programmazione standard di ogni paese.



IllumiRoom di Microsoft promette di espandere al di fuori dello schermo l'esperienza di gioco. Sarà una delle caratteristiche della nuova Xbox?

dircelo, rivalutandosi lentamente sino a trasformarsi in piattaforme in cui il concetto di "divertimento" tocchi non soltanto i videogame, ma anche internet, musica, film e fumetti, attraverso il mercato della distribuzione digitale e dello streaming multimediale. All'epoca di PsOne non avremmo mai immaginato una tale evoluzione, eppure oggi questo status è realtà, ed è il personale tentativo di Microsoft e Sony di ampliare la gamma di servizi offerti, in modo da spingere fasce di mercato variegate ad adottare le proprie console, rendendo quest'ultime, di conseguenza, più remunerative sul lungo termine.

Questo concetto verrà sicuramente ripreso da PlayStation 4 e Xbox Next, le quali faranno probabilmente il loro debutto mediatico durante il primo semestre del 2013. I rispettivi nomi in codice delle due sono "Thebes" e "Kryptos", ed entrambe arriveranno sul mercato con un chip AMD, un lettore blu-ray e una capacità RAM che oscillerà fra i 6 e gli 8GB. I motion controller faranno il loro ritorno, e mentre Kinect 2.0 potrebbe venire integrato, in qualche modo, nella nuova Xbox, ancora non sappiamo quale sarà il futuro di Playstation Move. Le vendite di Nintendo Wii U sino ad oggi, intanto, non hanno pienamente soddisfatto il colosso giapponese, il quale, attraverso la persona di Satoru Iwata, ha confermato che le previsioni non sono state superate, e che la nuova nata al lancio non ha ottenuto lo stesso successo di Wii.

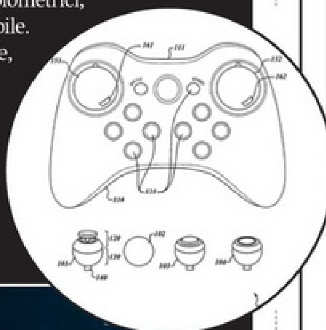
Le nuove console casalinghe, potrebbero rappresentare l'ultimo tentativo dei "vecchi giocatori" di dare una rinfrescata al modello basato su supporti ottici e titoli AAA, mentre altre compagnie si stanno preparando a fornirci la propria interpretazione di quello che credono essere il futuro dell'intrattenimento, con una vera e propria rivoluzione che, scommettiamo, molti ancora non si aspettano. Sarebbe il caso di parlare di quello che Apple sta facendo a porte chiuse in questi giorni, con la chiacchieratissima iTV che, sempre secondo le voci di corridoio, dovrebbe atterrare nei negozi durante la metà del 2014. Si tratterebbe, nello specifico, di una gamma di televisori da 46" e 55", con capacità hardware interne ancora sconosciute ma con potenzialità software che possiamo facilmente immaginare. Pensate infatti, a come cambierebbe il vostro modo di vedere la televisione, se al posto dell'oramai classico LED TV, collegato al digitale terrestre, aveste un HDTV con sistema operativo iOS allacciato alla rete ADSL in Wi-Fi. Un'impostazione simile vi permetterebbe di accedere immediatamente ad ogni applicazione

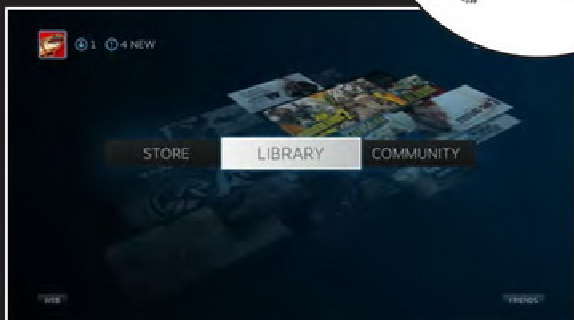
STEAM BOX: "BIGFOOT"

CARATTERISTICHE

- Ideatore: Valve
- Hardware: Sconosciuto; computer modulare, componenti intercambiabili.
- Accessori: Controller a stick analogici con sensori biometrici
- Software: OS basato su kernel Linux
- Uscita stimata: Non prima del 2014
- Software: iOS
- Uscita stimata: 2014

SteamBox è un computer modulare su cui sarà possibile utilizzare Steam, giocando come se fosse una console casalinga. Grazie al Big Picture Mode della piattaforma Valve, potrete usare il controller integrato, con sensori biometrici, per giocare agilmente ogni titolo disponibile. L'hardware è presumibilmente sostituibile, mentre il sistema operativo sicuramente basato su kernel Linux. Gabe Newell ha confermato che gli utenti potranno installare Windows, e che qualsiasi fabbricante, come avvenuto con "Piton" di Xi3, può costruire la propria SteamBox.





PROJECT SHIELD

CARATTERISTICHE

- Ideatore: nVidia
- Hardware: nVidia Tegra 4, uscita HDMI, slot MicroSD
- Accessori: Schermo 5" integrato
- Software: Android Jelly Bean
- Uscita stimata: Fine 2013 (USA e Canada)



NVidia Project Shield è un handheld molto interessante, dalle potenzialità impressionanti. A livello di hardware, la console userà un nVidia Tegra 4, il quale consiste in un quad core composto da Cortex A15 con supporto a LTE Networks. Il sistema operativo è Android Jelly Bean, con tanto di Google Play e nVidia Tegra Zone per usare i giochi supportati. Fra gli innumerevoli vantaggi, segnaliamo il supporto a Steam e alla risoluzione 4K su televisori compatibili. I PC dotati di nVidia GTX 600 con Video Codec Engine, inoltre, potranno usufruire dello streaming dei videogiochi sulla piattaforma, che fungerà da controller in una maniera simile al tablet di Wii U.

acquistata sull'App Store, potreste sentire la musica e vedere i vostri programmi preferiti tramite iTunes. Questo implica, per forza di cose, anche il nostro passatempo preferito: il gaming. La libreria di applicazioni Apple, infatti, contiene migliaia di videogiochi, i quali verrebbero adattati alla iTV e al suo telecomando, o all'eventuale fotocamera frontale che potrebbe permettere il motion gaming. Inutile dirvi come una piattaforma simile rappresenterebbe un'interessante svolta, capace, con una sola mossa e una dotazione adeguata, di eliminare del tutto la necessità di acquistare delle console, specialmente se si considera che, con la giusta diffusione, si interesserebbero ad essa anche le grandi major dell'industria.
Sino ad oggi soltanto Samsung, con le sue SMART TV, si è spinta oltre il concetto tradizionale di televisore, sperimentando con connessioni internet, google, navigazione e giochi. Che sia davvero questo il futuro del nostro medium? Non è detto. Restando in termini di rivoluzione, possiamo passare a parlare di come Valve stia progettando di portare il PC Gaming alla ribalta, imparando dai successi di smartphone e console casalinghe. Il 9 gennaio scorso, Gabe Newell ha confermato che la vociferata "SteamBox" esiste, ed il suo nome in codice è "BigFoot". Questa misteriosa "scatoletta", baserà il sistema operativo su un kernel Linux, sarà collegabile al televisore di casa in HDMI, ed arriverà fra le vostre mani dotata di un controller simile a quelli della concorrenza, ma con sensori biometrici. L'hardware dovrebbe essere in grado di far girare la maggior parte dei giochi attualmente presenti su Steam, al massimo delle prestazioni. La piattaforma di distribuzione digitale, sarà ovviamente installata dalla fabbrica, mentre i rumor vogliono che la dotazione interna sia modulare, cioè espandibile, in futuro, con componenti di maggiore potenza. Si tratterebbe di una sorta di computer da salotto, capace di portare la qualità dei titoli PC nel palmo di chi non ha mai avuto abbastanza risorse

GAMESTICK

CARATTERISTICHE

- Ideatore: PlayJam
- Hardware: Processore Amlogic 8726-MX; 1GB RAM DDR 3/8GB Flash; Wi-Fi;
- Accessori: Controller Bluetooth 4 modalità
- Software: Android Jelly Bean con market personalizzato e supporto a Game Network
- Uscita stimata: Aprile 2013



Gamestick si è già auto-definita come la "console casalinga più portatile del mondo". Si tratta di una chiavetta con uscite HDMI e USB micro, incastonate in un piccolo e pratico gamepad bluetooth a 4 modalità. Il sistema operativo si basa su Android Jelly Bean, ma oltre ad avere il market di Google arriverà anche con uno store dedicato e il supporto al Game Network delle Smart TV. Mentre vi scriviamo il kickstarter è ancora in corso, ma i produttori hanno già superato il goal di $100.000 e sono vicini ai $300.000!



Xi3 Piton, ufficialmente la prima Steambox appoggiata, ma non prodotta, da Valve.

da investire in una configurazione high-end. Era solo questione di tempo prima che Gabe Newell e soci decidessero di muovere guerra a Microsoft e Sony, ed il "Big Picture Mode" di Steam ne è stato un chiaro esempio sin da subito. Molte incognite restano, come l'effettiva economicità del prodotto. Fortunatamente un'altra compagnia, la Xi3, ha già presentato, all'ultimo CES di Las Vegas, una macchina del tutto simile alla SteamBox, anch'essa appoggiata da Valve e basata su Linux e Steam. Si tratta proprio del computer modulare di cui vi parlavamo sopra, il suo nome in codice è "Piton", e arriverà con un hard disk da 1TB e componenti sostituibili, ad un prezzo stimato di circa $1000, che non è certo rassicurante. La differenza principale fra la console di Valve e quella di Xi3, però, sembra stare nel target; mentre Piton è chiaramente mirato ad un pubblico di PC gamer puristi, BigFoot procede in una direzione quasi opposta, tentando di attirare i console gamer verso la realtà dei PC con una soluzione a loro familiare. Molte delle novità chiave dei prossimi due anni, comunque, potrebbero arrivare da chi meno ve lo aspettate. Possiamo prendere come esempio OUYA, la console hacking-friendly basata su Android che ha spopolato al kickstarter, mentre PlayJam, autrice del Games Network per le Smart TV, ha da poco raggiunto i fondi necessari a produrre GameStick, già definita come "la console da salotto più portatile al Mondo". Proprio come per OUYA, questa GameStick consiste in una console Android da 1GB di RAM, 8GB di memoria e un chip Amlogic 8726-MX, il cui vantaggio è quello di risiedere in una chiavetta con uscita HDMI e micro USB. Avete capito bene, l'intera piattaforma è costruita in uno stick inserito all'interno del controller, e quindi ogni televisore con entrata HDMI vi permetterà di giocare, trasportando, all'evenienza, ogni applicazione e progresso con voi. Oltre al market Google Play che tutti conosciamo, GameStick offrirà anche uno store dedicato, con supporto al Games Network di cui vi parlavamo prima. Il sistema operativo mobile di Google sta interessando un gran numero di compagnie, e l'ultima ad aver fatto un passo avanti, in ordine di tempo, è stata nVidia, la quale all'ultimo CES di Las Vegas ha ufficialmente presentato il Project Shield. Questo handheld userà un chip Tegra 4, circa sei volte più potente dell'attuale versione, per far girare videogiochi su uno schermo da 5". Fra i primissimi sostenitori degli sforzi di nVidia citiamo Ubisoft, Epic Games e Meteor Games, i quali si sono immediatamente detti interessati a sfruttare le potenzialità della piattaforma per nuovi titoli, o, nel caso di Epic, per adattare l'Unreal Engine 3 in modo che Project Shield ne tragga vantaggio. A prescindere da cosa si pensi dei progetti di cui vi abbiamo parlato, resta chiaro che l'industria dei videogame fra due anni non sarà più quella che conosciamo. Il mercato non è mai stato aperto alle novità come oggi, e una compagnia innovatrice potrebbe cambiare radicalmente il nostro modo di giocare almeno per le prossime due generazioni. Per quel che ci riguarda, i contendenti non mancano affatto.

(LA NUOVA FRONTIERA)

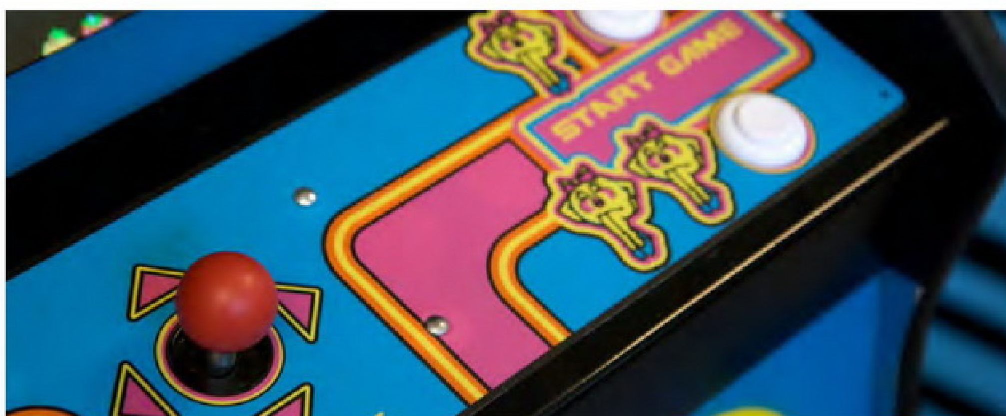
Pac-Man? Un'opera d'arte

→ Il videogioco è un'arte: lo ha confermato il MoMa di New York acquistando una serie di titoli che saranno esposti in via permanente nella sezione di Design e Architettura



Particolare dell'allestimento interno. Sugli schermi si possono osservare due screenshot tratti da Feng Mengbo (2008).

Lo zeitgeist museale del XXI secolo è uscito allo scoperto ormai da diverso tempo: l'interattività e l'intermedialità dominano ovunque, illuminando persino gli allestimenti più (giustamente) tradizionali. Ma al punto in cui siamo, un tempo in cui queste caratteristiche sono diventate a dir poco endemiche, che senso aveva continuare a rifiutarsi di considerare il mezzo attraverso cui principalmente è avvenuta tale trasformazione sociale? Nessuno. Ed è così che i videogiochi sono finalmente entrati nel tempio dell'arte tradizionale, grazie alla decisione presa dai curatori del MoMa di New York, che ne hanno acquisito un primo nucleo composto da 14 titoli (destinato ad arricchirsi di altri 26 nei prossimi anni): Pac-Man (1980), Tetris (1984), Another World (1991), Myst (1993), SimCity 2000 (1994), Vib-ribbon (1999), The Sims (2000), Katamari Damacy (2004), EVE Online (2003), Dwarf Fortress (2006), Portal (2007), FlOw (2006), Passage (2008), Canabalt (2009). La selezione ha richiesto vari mesi e, come dichiarato da Paola Antonelli (curatrice senior del dipartimento di Architettura e Design del museo) sono stati scelti in base a criteri volti a far risaltare non solo la qualità visiva ed estetica dell'esperienza ludica fornita da ciascun gioco, ma anche elementi come l'eleganza del codice o il design dell'interazione stessa. Un'analisi articolata e approfondita, dunque, che si sta finalmente espandendo oltre i confini del settore. Un'analisi già ovviamente condivisa da molti ma su cui fino ad ora pochi avevano avuto il coraggio di scommettere, quantomeno a lungo termine. Di fatto, in Europa sono due i musei dedicati esclusivamente al medium videoludico: il Computerspiele Museum di Berlino, inaugurato il 21 gennaio del 2011, e il Vigamus di Roma, che ha visto la luce il 20 ottobre 2012. Strutture dedicate e non mostre temporanee: è questo l'enorme salto qualitativo compiuto, che sicuramente garantisce una maggior possibilità per la ricerca e lo sviluppo di prodotti più che validi, una conoscenza maggiormente approfondita e teorica delle tematiche nonché un'espansione notevole del settore, fin troppo spesso limitato da pregiudizi a dir poco polverosi e stantii. Con la piena legittimazione di una struttura prestigiosa come il MoMa, si cominciano così a veder ripagati tutti gli sforzi di coloro che da anni sono impegnati nel pionieristico compito di far apprezzare culturalmente ed artisticamente le opere videoludiche. È vero, il passo è stato compiuto oltreoceano, nella patria del videogame ma, come avrebbe potuto dire lo stesso Bushnell, da qualche parte si deve pur cominciare.



Particolare del coin-op originale di Ms. Pac-Man (1981).



Rosso contro blu. Ai fan di Populous i due colori ricorderanno sicuramente qualcosa.

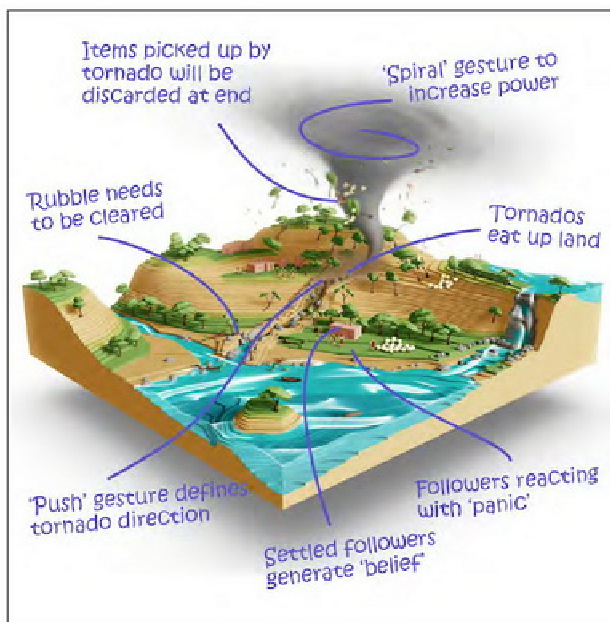


(RITORNO ALLE ORIGINI)

Project GODUS: la rinascita del God game

→ Dopo i fasti di Populous, Peter Molyneux gioca di nuovo a fare la divinità. Una grande scommessa che il designer britannico sta vincendo, non senza qualche difficoltà

A Molyneux proprio non piace stare tranquillo con le mani in mano. Avrebbe potuto campare di rendita e rimanere a capo di Bullfrog prima e Lionhead Studios dopo, ma niente: per Peter Molyneaux la libertà creativa viene prima di tutto. E dopo l'affascinante Curiosity: What's Inside the Cube?, l'autore britannico ha rimesso in moto il proprio team (22Cans) all'inseguimento di una nuova, affascinante sfida: ridare linfa al genere dei God game. Molyneux, che i God game li ha praticamente inventati, sa che il genere è in netto declino e ha deciso di ricorrere a Kickstarter per finanziare il nuovo progetto. Project Godus è, a conti fatti, l'erede spirituale del famigerato Populous, tanto che i veterani Paul McLaughlin e Tim Rance sono stati prontamente assoldati da Molyneux per ricreare lo stesso feeling del titolo datato 1989, adeguatamente aggiornato ai sistemi di gioco del 2013. La visuale isometrica a 45° (dall'alto ma non troppo, per capirci) è più o meno la stessa, così come lo scopo del gioco: crescere la propria comunità di seguaci e guidarla alla conquista dei territori in possesso dei fedeli della divinità rivale. La differenza è che stavolta il tutto avviene su larga scala, grazie alle magie dell'online e alla "portabilità" dei sistemi che montano iOS e Android (Godus uscirà anche su PC, i puristi possono stare tranquilli). Altra novità è la presenza di alcuni seguaci particolari, che si evidenziano dalla massa per una spiccata indole caratteriale.



Un bozzetto esplicativo di alcuni dei poteri che il giocatore, in veste di divinità, potrà scatenare sulla terra al di sotto delle nuvole.

Aiutateli e otterrete un bonus di fedeltà spendibile in poteri divini. Insomma, roba per cui i fan di Molyneux e Populous dovrebbero già cominciare a sbavare, direte voi. E invece no. Almeno da quanto lascerebbe intuire la timida accoglienza che il gioco ha ricevuto su Kickstarter. Laddove le vecchie glorie dell'industry hanno visto finanziare i propri progetti in un battito di ciglia, Molyneaux ha dovuto invece attendere in trepidazione le ultime ore prima della scadenza per osservare il contatore raggiungere la cifra richiesta (pari a 450'000 £). A meno di 48 ore dalla chiusura, infatti, alle casse potenziali di 22Cans mancavano ben 150'000 sterline, una cifra non indifferente che farebbe pensare a un unico grande investitore misterioso. Il web si è letteralmente sbizzarrito nella ricerca dell'ipotetico benefattore, giungendo a due possibili conclusioni: ammesso che esista, l'identità del donatore potrebbe essere quella dello stesso Molyneux o di Markus "Notch" Persson. In particolare, il papà di Minecraft non è nuovo a questo tipo di iniziative, e in più occasioni ha manifestato il proprio entusiasmo nei confronti del progetto in fieri di Molyneux. "Il kickstarter di GODUS mi sta rendendo nervoso! Voglio giocarlo!", ha twittato Notch; tempestiva la risposta di Molyneux: "Markus, ti vogliamo bene. Sei una fonte d'ispirazione". Che si debba veramente ringraziare Notch se potremo mettere le mani su Godus?

"Guardare lo scorrere delle ore che mancano alla fine del kickstarter di Godus e del calendario Maya è davvero terrificante"

 @pmolyneux



Il team di Arianna e i personaggi di Granny and the Thief. Un quadretto niente male!

(APPLICAZIONI ALL'ITALIANA)

Granny and the Thief

→ Game Republic ha intervistato Salvatore Carlucci, founder di Arianna e responsabile del divertente gioco per iOS

Come nasce Granny and the Thief? Siete riusciti a realizzare l'idea originaria o ci sono alcune idee che avete scartato in sede di realizzazione?
Granny and the Thief nasce dalla nostra passione per i videogiochi e dalla voglia di entrare in questo mondo con un prodotto che potesse realmente divertire i giocatori.
Innanzitutto volevamo realizzare un gioco divertente e unico allo stesso tempo.
Il concept è semplice: lanciare vasi e colpire i ladri che tentano di raggiungere la nonna. Ovviamente sapevamo che non bastava questo semplice concept a creare un gioco divertente, per questo abbiamo pensato di inserire tre monete all'interno dei livelli e un motore fisico che gestisse elementi di rimbalzo capaci di creare dinamiche di gioco sempre più divertenti. Inoltre volevamo fare un gioco che potesse essere giocato con una sola mano. Così è venuto spontaneo pensare al gioco in verticale piuttosto che in orizzontale, che ti costringe ad usare il dispositivo con due mani. Di idee, come puoi immaginare, ne abbiamo avute molte e abbiamo dovuto selezionarne alcune, ma grazie alla grande possibilità che offre Apple con gli aggiornamenti pensiamo di inserire le idee momentaneamente accantonate con il tempo. Granny and the Thief è un gioco in continua evoluzione, ci saranno sorprese.



I giochi sviluppati in verticale non sono molti, complimenti ad Arianna per averne creato uno che funziona!

Cosa puoi dirci sulle difficoltà nel realizzare un simile progetto in una realtà come quella italiana?
Ti racconto una storia: molti anni fa, insieme a un gruppo di amici volevamo realizzare un gioco, un picchiaduro per PC. Abbiamo realizzato il gioco con le nostre sole forze e non ha mai visto la luce.
Abbiamo affrontato molte prove in quel periodo, ci siamo accollati i costi solo per la passione per i videogiochi. Con una demo, siamo andati da un paio di realtà dell'epoca, e sai quale è stata la loro risposta? Finitelo e poi ne parliamo. Dovevamo pensare a tutto noi, niente aiuto, il mondo dei videogiochi non era considerato come un lavoro vero nemmeno dalle persone del settore. Ad oggi, tolta qualche eccezione le cose non mi sembrano molto cambiate. Abbiamo anche questa volta pensato a tutto noi ma per fortuna Apple ha dato la possibilità a tutti di vendere senza passare per un publisher. Certo, far conoscere il gioco anche al solo mercato italiano non è facile ma cominciamo ad avere le prime soddisfazioni grazie alla nostra passione e a persone che come voi ci danno la possibilità di raccontare la nostra storia.

Come vedi il futuro di Arianna e cosa ci sarà dopo Granny and the Thief?
Arianna è un'azienda giovane che ha all'attivo lo sviluppo di app per iOS e Android per conto di clienti. Mettiamo passione in tutte le app che realizziamo, ma non nascondo che il mio più grande desiderio è quello di proseguire in questo settore, e ce la stiamo mettendo tutta con Granny and the Thief. Questo gioco è solo all'inizio, stiamo preparando una versione free con 12 livelli per poter dimostrare a tutti che il nostro gioco completo vale i suoi 0.89 centesimi, e stiamo convertendo la controparte Android. Inoltre stiamo realizzando anche un nuovo pacchetto che, visto il periodo, è ambientato in montagna.

CHI È ARIANNA?

Granny and the Thief

Arianna è un team reatino nato da poco più di un anno dall'unione di giovani creativi accomunati dalla passione per le nuove tecnologie. Diventa software house certificata Apple e Android, oltre che partner Microsoft. Dal punto di vista videoludico, Granny and the Thief è il primo progetto destinato (per il momento) al mercato iOS. Gioco a sviluppo verticale, Granny and the Thief vede una nonnina tutt'altro che docile impegnata nell'impedire la scalata di un goffo ladro su per un palazzo abitato. Il titolo diverte ed è gratificante pensare che sia stato realizzato a casa nostra. Il consiglio è di darci un'occhiata!

CVG news

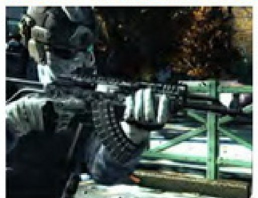
→ Interferenze e contaminazioni

SECONDA STAGIONE PER TWD!



Dopo essere stato riconosciuto come uno dei migliori giochi del 2012 vincendo molti Award, The Walking Dead potrebbe allargare il suo franchise: Telltale Games sta infatti pensando a quella che sarà la seconda stagione della serie videoludica tratta dell'omonimo fumetto di Robert Kirkman. Per adesso Telltale sta lavorando al concept, tentando di collegare il tutto con la storyline della prima stagione per mantenere uno degli aspetti di punta del titolo, dove ogni scelta che abbiamo fatto ha le relative conseguenze nella storia. Accanto a questo progetto, come se non bastasse, il team di sviluppo ha inoltre annunciato di voler mettere mano ad un brand ancor più popolare ed apprezzato, quello di Star Wars...

UBISOFT INVADE IL GRANDE SCHERMO



Dopo Splinter Cell e Assassin's Creed, titoli il cui adattamento cinematografico sarebbe già in cantiere da qualche tempo, secondo LA Times potrebbe arrivare un altro film per un'altra delle IP di maggior peso in casa Ubisoft: Ghost Recon.
Proprio l'anno scorso è stato pubblicato un corto dedicato all'ultimo episodio della saga, prodotto da Little Minx, azienda di proprietà del regista Ridley Scott, ma i lavori sembrano ancora in alto mare: Ubisoft Motion Pictures è infatti ancora in attesa di proposte di collaborazione per la versione cinematografica.

JURASSIC PARK TORNA IN VITA

Quando è uscito al cinema, ha strabiliato milioni di telespettatori: nel 1993 Steven Spielberg ha portato sul grande schermo Jurassic Park, capolavoro letterario di Michael Crichton. A due decadi di distanza, un gruppo di ragazzi fan di questo brand sta lavorando da ben 6 anni a una Mod per Half-Life 2, riproponendo un'avventura in prima persona del film attraverso le varie ambientazioni più note della pellicola. Il team non solo ha pubblicato un video dove vengono illustrati in anteprima alcuni scenari e fasi di gioco faccia a faccia coi feroci dinosauri che infestano il parco, ma ha anche lanciato un messaggio a tutti coloro che lo visionano: chiunque voglia può unirsi al progetto di sviluppo!





MARVEL CINEMATIC UNIVERSE: FASE DUE

Il lato oscuro di Tony Stark

→ **Iron Man si prepara a tornare al cinema, più dark che mai**

Dopo aver concluso con enorme successo la prima fase della continuity filmica dei supereroi Marvel al cinema (iniziata, guarda caso, proprio col primo Iron Man e conclusasi col clamoroso risultato di The Avengers), Marvel Studios prosegue col suo progetto ripartendo, un po' per scaramanzia un po' per praticità, proprio dalle avventure di Tony Stark immediatamente successive all'invasione dei Chitauri vista nel film corale campione d'incassi del 2012.
Nonostante l'uscita del film sia quanto mai prossima (24 aprile in Italia, 3 marzo in USA) Disney è stata molto accorta nel mantenere una discreta dose di mistero riguardo alla trama del film: da quanto emerso dai comunicati ufficiali e dal primo trailer, vediamo che Tony è tormentato dai postumi della battaglia intergalattica a cui ha partecipato come Vendicatore e non riesce più a vedere le cose in prospettiva come una volta. Nel frattempo cerca di evolvere la propria armatura per renderla sempre più automatizzata e performante, ma due persone gli sbarrano il passo verso una ritrovata serenità: il temibile Mandarino (nemesi storica del personaggio nei fumetti, qui interpretato da un sempre eccelso Ben Kingsley) e Guy Pierce nei panni di Aldrich Killian, genetista che creerà al nostro eroe diversi grattacapi. L'idea sarebbe quella di fondere il classico scontro tra Iron Man e il Mandarino con Extremis, la saga a fumetti più nota degli ultimi anni per quanto riguarda le avventure di Tony Stark, e che di fatto ha ispirato tecnici e sceneggiatori per la rappresentazione di Iron Man/Tony fin dall'inizio.
Nel film ritroveremo, oltre a Tony/Robert Downey Jr., l'immancabile Pepper Potts (ancora una volta interpretata da Gwyneth Paltrow) e gli amici di sempre James "Rhodey" Rhodes (Don Cheadle) e Happy Hogan (Jon Favreau), con qualche novità. L'armatura di Rhodey, la War Machine, questa volta apparirà con i colori che nel fumetto erano dell'Iron Patriot, pur non avendo in realtà alcun collegamento con il personaggio di Norman Osborn (lo storico villain di Spider-Man che l'ha indossata in

Down Il terzo capitolo della saga dedicata al più brillante eroe Marvel si preannuncia in netto stile dark, sulla scia del Cavaliere Oscuro di Christopher Nolan.

un ciclo di storie) mentre Favreau, regista dei primi due film, qui si concentrerà nel suo ruolo di spalla comica senza altre implicazioni. "Mi sento come un nonnino orgoglioso che può giocare col pupo senza l'obbligo di dovergli cambiare i pannolini" ha affermato in proposito il ritrovato interprete di Happy. La regia, difatti, è affidata a Shane Black, che ha curato anche la sceneggiatura insieme a Drew Pearce. Black, che ha già diretto Downey Jr. in Kiss Kiss Bang Bang nel 2005, ha all'attivo, tra le altre, le sceneggiature dei primi tre Arma Letale, quindi sembra proprio l'uomo giusto per un film su Iron Man così com'è inteso attualmente nella sua incarnazione filmica. Tuttavia, a sorpresa, il trailer ha spiazzato molti per i suoi toni epici e drammatici e l'assenza della tipica ironia del personaggio cinematografico: cavalcando l'epica nolaniana di Batman, Black vuol fare intenderci che farà sul serio, ma interpellato al riguardo ha anche rassicurato riguardo al fatto che non mancheranno i momenti sinceramente divertenti.

Marco Papaleo

(CIAK SI GIOCA)

Giochi Stellari

→ La regola del sequel non sbaglia mai

Mentre George Lucas incantava gli appassionati di fantascienza con Il ritorno dello Jedi, un altro filone sci-fi abbracciava la grafica computerizzata con pellicole come Tron e Giochi stellari. Quest'ultimo, dal titolo originale di The Last Starfighter, si distingueva infatti per l'uso della CGI nella rappresentazione di ambientazioni e scene di battaglie, oltre che per la curiosità di essere diretto da Nick Castle, meglio noto come il (non) volto di Michael Myers nel film di John Carpenter del 1978 Halloween, la notte delle streghe.
Giochi stellari (con un titolo che prendeva un po' in giro proprio la saga di Lucas) racconta la storia del giovane Alex Rogan (Lance Guest), che viene arruolato da una squadra di difensori alieni per fronteggiare la solita inarrestabile minaccia. La pellicola, nella quale recitavano anche Dan O'Herlihy, Catherine Mary Stewart, Robert Preston, Norman Snow e Kay E. Kuter, è stata successivamente trasposta in romanzo da Alan Dean Foster, in un tie-in videoludico dal titolo Star Raiders II e persino in un musical!
Il film, anche se non di grande spessore dal punto di vista narrativo o interpretativo, ha avuto il pregio di rappresentare un interessante esperimento all'inizio degli anni Ottanta, rientrando nel filone delle pellicole d'avventura (fantascientifici e non) che gli appassionati di cinema e videogiochi (soprattutto nerd!) ricordano con affetto.





UP Giochi stellari è diretto da Nick Castle, nel 1984 famoso soprattutto per la sua interpretazione di Michael Myers nel film Halloween, la notte delle streghe.

Voto:
Eliana "Faith" Bentivegna

(FILM IMPOSSIBILI)

Guitar Hero

→ Sfida all'ultima nota

In un panorama cinematografico in cui musical e rock riscuotono enorme successo, un film tratto da Guitar Hero non può che essere una scommessa sicura. Pensato come un mix tra Scott Pilgrim vs. the World e Rock of Ages, mettendo da parte le atmosfere troppo videoludiche senza però scadere nel trash come fa qualche volta il titolo di Adam Shankman, Guitar Hero dovrebbe raccontare proprio di una sfida musicale dove troviamo il nostro protagonista alle prese con le sue preoccupazioni di carriera post-adolescenziale; come se non bastasse, l'amore si mette sempre in mezzo, magari nei panni di una sfidante che si troverà alla fine a dover contendere il titolo di champion of the stage proprio con lui (un po' alla Wimbledon, insomma)! La colonna sonora andrebbe curata nei minimi dettagli, riprendendo alcune delle perle del rock anni Settanta come avviene in I Love Radio Rock o nella serie tv Life on Mars, e la regia potrebbe essere affidata proprio a Richard Curtis (Director del primo titolo), ma anche al brillante regista di Scott Pilgrim Edgar Wright. I ruoli principali? Non è facile scegliere tra le tante possibilità. Nella parte femminile vedremmo bene Amanda Seyfried, che si è spesso distinta per le sue doti canore (Mamma Mia! e Les Miserables); per quella maschile la scelta è senza dubbio più difficile e potremmo optare per una new entry dello star system tanto per tagliare la testa al toro. A meno che non bocciate subito la scelta di Justin Timberlake!

Eliana "Faith" Bentivegna



Up Il titolo di Harmonix del 2006 si presta particolarmente bene a una trasposizione cinematografica: pensate a una sfida on stage sulle note delle più famose canzoni rock!



Follia e ambizione sono temi non nuovi per BioShock. Ed estremamente folli e ambiziosi sembrano essere anche i suoi creatori, Irrational Games. Che hanno un sogno: cambiare l'industria dei videogiochi e scegliere di raccontare storie forti, mature, controverse. È possibile? Secondo Drew Holmes, lead writer di BioShock Infinite, sì. Noi di Game Republic abbiamo scelto di intervistare lui, la penna dietro Irrational Games. E ci ha raccontato di un mondo meraviglioso e tremendo, nascosto dietro un'irraggiungibile cortina di nuvole.

TRA LE NUVOLE

a cura di **Guglielmo De Gregori**

> "Non c'è niente di troppo profondo per i videogiochi. La nostra precisa responsabilità è di esplorare temi importanti. È il medium stesso che se lo merita"

Columbia in tutta la sua magnificenza: la città utopistica nasconde però torbide nefandezze che non mancheranno di tormentare il protagonista.



Il 2012 appena trascorso è forse l'anno in cui, più che mai, si è sentita l'esigenza di raccontare una storia tramite un modello alternativo a quello convenzionalmente accettato nei videogiochi. Lo strepitoso successo di The Walking Dead, firmato Telltale, ne è la conferma. In un momento storico del videogioco dove generi come lo sparatutto in prima persona sembravano aver detto tutto, si assiste alla comparsa di nuove soluzioni. Efficaci, senza dubbio. Ma se è questa la direzione che il mercato dei giochi narrativo sta prendendo, è lecito temere che a un certo punto ci troveremo a dover immolare l'interattività sull'altare del coinvolgimento emotivo. Mentre tutto questo avveniva, da un'altra parte negli Stati Uniti c'era un gruppo di persone ferventemente al lavoro per dimostrare l'esatto contrario. Gente con un credo saldissimo, ovvero che sia possibile raccontare una storia, profonda e in grado di stimolare il nostro cervello, anche in un gioco costruito per stimolare i nostri riflessi. Andare alla ricerca dell'Infinito: è possibile anche nei limiti angusti, sacrificanti e a volte persino poco dignitosi, di uno sparatutto in prima persona? Non è un caso che la persona che Game Republic ha deciso di interpellare per saperne di più su BioShock Infinite sia una figura che, almeno nella configurazione più consueta dell'industry, tende a essere tenuta da parte. Vi presentiamo Drew Holmes, professione sceneggiatore, fido braccio destro del demiurgo Ken Levine, con un compito se possibile ancora più ingrato. Lo scrittore è del resto una figura ingombrante, tanto più nel mondo dei videogiochi. La coscienza, di cui è portatore, è forse un peso troppo grande per un ambiente dove troppo spesso a contare davvero è solo il numero di proiettili al secondo che si possono sparare. La prima che domanda che ci sentiamo di chiedere a Holmes, è il motivo dietro la scelta di

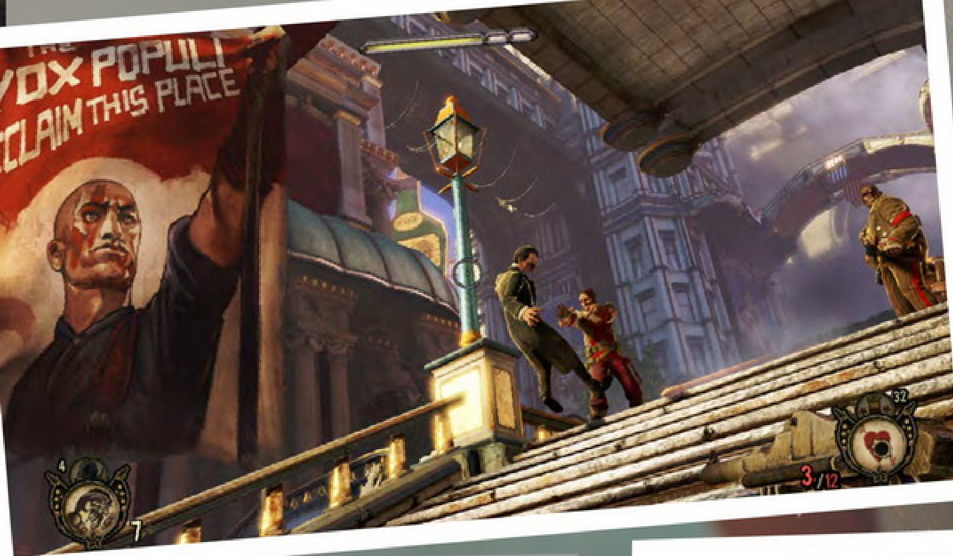



Elizabeth non è la classica fanciulla indifesa e dalla psicologia poco profonda. Per fortuna.

usare il cielo come ambientazione principale di Infinite. Riflesso, forse, della loro stessa ambizione? "Abbiamo chiaramente pensato ad altre opzioni, ma il tema del cielo è stato stabilito quasi all'inizio. Si tratta di un luogo chiaramente di grande ispirazione, ma anche capace di intimidire e provocare. Soprattutto, suggerisce quel senso di isolamento dal resto del mondo, esattamente come le profondità del mare. Ma scegliere il cielo è stato, prima di tutto, scegliere di superare i nostri confini e affrontare una sfida mai tentata prima". La fortissima fascinazione di Drew nei confronti dello storytelling suona quasi come un adulterio di fronte a quello che è il grande amore della loro vita: il videogioco. È da questo strano triangolo amoroso che nasce la ferma volontà con BioShock Infinite di raccontare una storia all'interno di un contesto interattivo. "Non c'è niente di troppo profondo per i videogiochi. La nostra precisa responsabilità è di esplorare temi importanti. È il medium stesso che se lo merita". È questa la dichiarazione d'intenti di Holmes, che certo non si è scelto un compito facile, per un grande numero di motivi. Del resto, parliamo di un'industria, quella del videogioco, dove una controversia può essere sollevata per il più futile dei motivi. Come nel caso del recente "scandalo" di Tomb Raider, dove è bastato suggerire in un trailer l'idea che Lara potesse subire un assalto sessuale per scatenare su Internet una tempesta di dimensioni spropositate. Fino a giungere a un imbarazzante passo indietro da parte degli sviluppatori, costretti a scusarsi per qualcosa che, all'atto pratico, non era neanche esplicitamente previsto nei contenuti del gioco. Con queste premesse, bisognerebbe essere davvero dei pazzi per tentare di fare qualcosa di simile. O, peggio, attaccare in maniera diretta un tema, se possibile, ancora più controverso. Il razzismo, magari. Holmes è proprio quel tipo di pazzo, ma un pazzo con un piano. "Il nostro compito principale è dare la sensazione di un mondo autentico e credibile. Abbiamo ambientato il gioco nel 1920, un setting mai tentato fino ad oggi che porta con sé una grande quantità di temi. Si tratta di un'epoca dove gli Stati Uniti si sentivano migliori di chiunque altro. Un momento di grande ottimismo, le cui disastrose conseguenze saranno al centro della trama del gioco". Ma non si tratta semplicemente di infilare temi importanti qua e là per giocare a fare i grandi, sostiene lo sceneggiatore. "Tutte le cose orribili che succedono nel gioco sono necessarie per creare una storia e risuonare nel cuore del giocatore. È tutto in funzione della storia. Proprio come l'uccisione delle Sorelline, nel primo BioShock: questi momenti non servono ad alzare il fattore shock del gioco, ma sono fondamentali nel contesto". Spulciando qua e là su Internet, ci rendiamo conto che Holmes si sta muovendo in territori estremamente pericolosi, dove un qualunque passo falso può determinare reazioni pari, se non peggiori a quelle suscitate dall'affaire Tomb Raider. Gli utenti del tristemente celebre forum di "supremazia bianca", Stormfront, non hanno perso occasione per pubblicare deliranti commenti sulle tematiche di BioShock Infinite.



Il nostro compito principale è dare la sensazione di un mondo autentico e credibile. Abbiamo ambientato il gioco nel 1920, un setting mai tentato fino ad oggi che porta con sé una grande quantità di temi"





"L'ebreo Ken Levine ha creato un gioco dove devi uccidere dei bianchi e distruggere quello che rimane dell'America" è un post medio che ben riflette il livello di intelligenza della board. Ma senza per forza arrivare a simili eccessi, BioShock Infinite ha in mente di fare qualcosa che nessun altro gioco mainstream ha finora tentato, in un modo ancora più penetrante e viscerale rispetto al primo BioShock. Ovvero, mettere in discussione la nostra morale, parlando con il giocatore e dialogando con la sua coscienza, agendo in maniera molto simile a quella di un film o un libro. Un claim che abbiamo sentito ripetere tante volte, salvo poi difficilmente vederne il concretizzarsi. BioShock aveva tentato qualcosa di molto simile, arrivando a sfiorare temi estremamente complessi, e scomodando persino la cosiddetta "cultura alta". Forse non tutti sanno che, per delineare il mondo e l'ideologia di Rapture, Levine si ispirò nientemeno che alle opere della filosofa e scrittrice Ayn Rand, fondatrice della corrente dell'Oggettivismo, basata sull'idea che la visione del mondo può essere interamente ricondotta all'individuo. Pur potendo tranquillamente parlare di capolavoro, BioShock non era però esattamente un gioco perfetto, ma piuttosto un gioco che ambiva molto in alto, dovendosi poi fermare di fronte a ovvi limiti. Su tutti, il meccanismo del sacrificio delle Sorelline: la ripetizione di quei momenti, per quanto struggenti, finiva per essere purtroppo niente più che un classico bivio morale binario da videogioco, andando a influire tutt'al più sulla possibilità dei potenziamenti che si potevano ottenere. Stesso discorso per il finale, sicuramente non degno della portata emozionale dell'opera nel suo complesso. Ma chiacchierando con Holmes, viene fuori un'espressione ben precisa riferita alla missione di BioShock Infinite: "alzare la barra". E la strategia per riuscirci non sembra passare attraverso espedienti sporadici a quello delle Sorelline, quanto piuttosto la creazione di un ambiente interattivo asservito alla narrazione e a una costante comunicazione con il giocatore. "Il modo in cui vi sentire alla fine del gioco dipende completamente da voi. Il nostro obiettivo è di creare un gioco che parla con il giocatore, che avrà modo di vedere cose che non sono mai successe all'interno di un videogioco. E ogni momento dell'avventura è costruito in modo tale da far fermare il giocatore a riflettere su quello che succede: che cosa fareste se foste in quella situazione?". Del resto, la serie BioShock non è nuova all'idea di giocare con la mente di chi la osserva e vi interagisce. Da quello che abbiamo potuto vedere fino ad adesso, l'idea che ci siamo fatti è che, un po' come Jack, neanche le azioni di Booker sembrano essere del tutto giustificabili. C'è la forte sensazione, insomma, di non conoscere le sue motivazioni fino a fondo e che, in altre parole, ci stia nascondendo qualcosa. In tutto questo, Irrational sembra essere intenzionata a distruggere un altro granitico tabù, ovvero l'individualismo del videogiocatore. Lo scopo è evitare di incorrere nello stereotipo di un protagonista silenzioso,



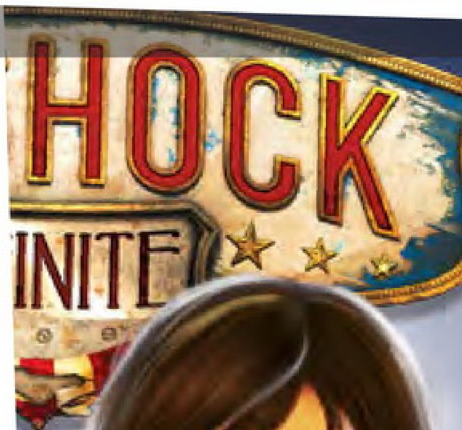


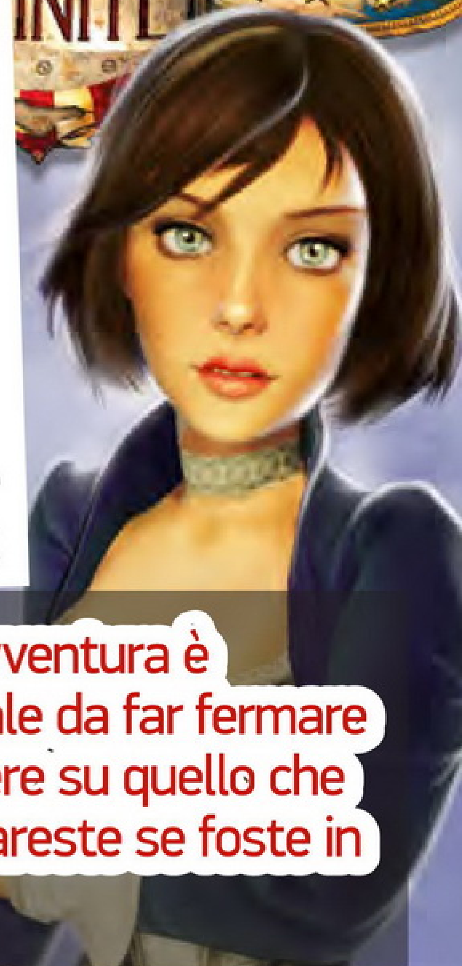
La distopia di BioShock Infinite è ai livelli del primo indimenticato capitolo.





tutto d'un pezzo e assolutamente immutabile. Chi ha giocato al primo BioShock, sa bene che Jack aveva più di una giustificazione per non fiatare durante buona parte del gioco. Ma Irrational Games ha preso la coraggiosa decisione di dare una voce a Booker e, cosa ancor più importante, qualcuno con cui parlare. Questo ruolo sarà principalmente ricoperto da Elizabeth, ovvero la ragazza incaricato di salvare. Ed è qui che entra in gioco una delle idee fondamentali alla base di Infinite, ovvero l'alchimia tra l'eroe e quella che si rivela essere molto più che la classica donzella in pericolo. "Booker, almeno in apparenza, è il classico protagonista stoico, forte. La forza dinamica del duo è invece Elizabeth, un personaggio come non si è mai visto in un videogioco" racconta Holmes, spiegandoci come la ragazza sia il necessario contraltare a Booker. "Elizabeth è premurosa, intelligente, divertente, e cambierà nel corso dell'avventura, oltre a cambiare Booker... e il giocatore stesso". Ritornando alla questione Tomb Raider, Elizabeth sembra essere qualcosa in grado di mandare in solluchero anche la più strenua delle blogger femministe statunitensi, che una volta tanto potrebbero non avere di che lamentarsi per l'oggettificazione delle donne all'interno dei videogiochi. "Elizabeth è un personaggio forte, non è semplicemente un oggetto. Viene presentata all'interno del gioco proprio come una persona vera, di cui noi abbiamo costruito il carattere in modo tale da creare una profonda connessione con il giocatore. Vi ritroverete a pensare a lei durante la vostra avventura, e non soltanto". Elizabeth è un personaggio dentro al quale spira un soffio vitale. Qualcosa di molto simile al rapporto che intercorre tra Ico e Yorda nel classico di Fumito Ueda, chiaramente rafforzato dal potere della scrittura e di un doppiaggio di matrice cinematografica. Ma la sua presenza è necessaria anche all'economia del gameplay stesso. Tutt'altro che inutile spalla, Elizabeth promette di essere una compagna in grado di badare a se stessa, aiutarci in tutte le fasi del combattimento e indicare la strada al protagonista quando si rimane bloccati. Come suggerivamo anche in apertura, BioShock Infinite non è un videogioco che ha paura di essere un videogioco, ed è forse anche questo è uno degli aspetti che rischia di confondere dopo una prima sessione. Chi si aspetta la rivoluzione rischierà di rimanere molto deluso ritrovandosi di fronte a un impianto in realtà molto simile a quello del primo BioShock, soprattutto per quanto riguarda le sparatorie e la gestione dei poteri. Dopo avergli chiesto se per lui sia mai risultato frustrante dover lavorare intorno ai limiti del genere sparatutto in prima persona, e in generale dell'action, Holmes non ha avuto però problemi a difendere quello che funge a tutti gli effetti da contenitore. "Non ci si può mai dimenticare di quello che i videogiochi sono in grado di fare meglio, ovvero coinvolgere i giocatori grazie a un forte impatto visivo e naturalmente al fattore dell'interattività. Il nostro compito è offrire quello che i giocatori vogliono, ovvero continuare a combattere, e ritagliare i giusti spazi per la narrazione. No, non sono affatto frustrato dal genere sparatutto: mi piace, e non voglio creare qualcosa che lo snaturi". Del resto, anche a partire dalla stessa copertina, ancora una volta BioShock sembra muoversi su un doppio binario, rivolgendosi in prima battuta al mercato in senso ampio con una confezione altamente spettacolare ed esplosiva, per poi parlare al cuore di un numero ristretto di appassionati, attraverso la sua simbologia e i suoi significati più nascosti. "Spero davvero che un giorno i videogiochi diventino importanti come i film, anche se ovviamente non ci vedo nulla di male nel creare opere di puro intrattenimento. I videogiochi sono del resto ancora molto giovani, ma i progressi tecnologici sono strabilianti. Anche





"Ogni momento dell'avventura è costruito in modo tale da far fermare il giocatore a riflettere su quello che succede: che cosa fareste se foste in quella situazione?"

"Ci siamo dovuti impegnare a rendere Columbia una città viva, dare la sensazione ai giocatori che fosse popolata e permettere di poter parlare direttamente con le persone che la abitano"

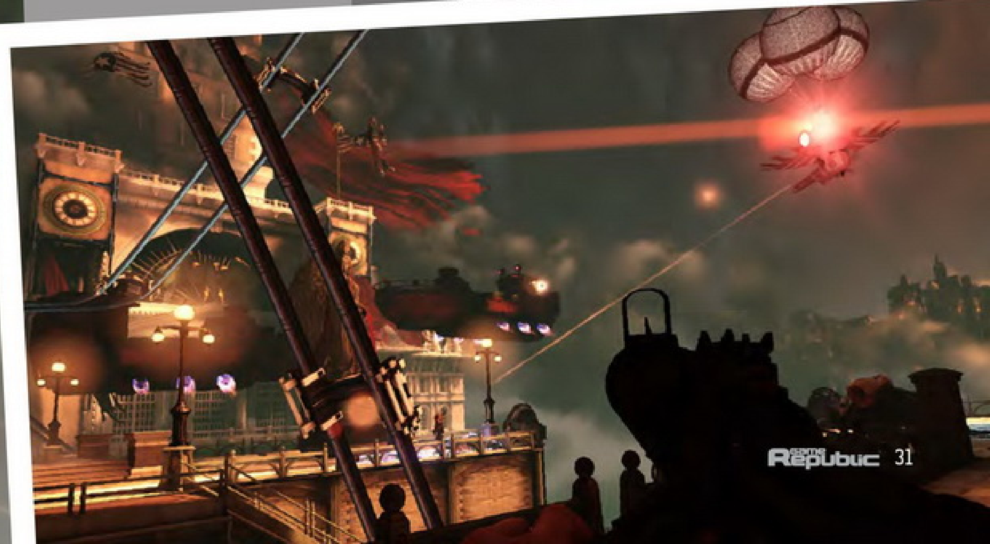
il cinema è passato dai primi esperimenti degli Anni '20-30 al regalare all'umanità classici immortali. Noi, con il nostro lavoro, cerchiamo di far crescere lo storytelling interattivo: non siamo ancora in cima, ma crediamo che Infinite sia un buon inizio." È una questione di delicati equilibri, di cui tutta Irrational sembra essere consapevole. Ma la speranza di un futuro dove i videogiochi possano essere ancora più coraggiosi nel trattare di contenuti importanti, è un faro che guida tutto lo studio. Sicuramente, si tratta di una direzione molto diversa rispetto a quella intrapresa da David Cage, prima con Heavy Rain e in futuro con Beyond. Il lavoro dietro BioShock Infinite ha ancora il sapore di un modo più classico di fare videogiochi, dove il lavoro dello sceneggiatore non ha la supremazia su tutto il resto. Ma dove, tuttavia, non è neanche relegato al ruolo di creare una bella cornice narrativa che si sfilaccerà progressivamente fino a dissolversi del tutto all'apparire dei titoli di coda. "Quello che si respira in Irrational Games è un clima di grande collaborazione" racconta Holmes. "Come sceneggiatore lavoro a stretto contatto con tutti gli altri membri del team e non è mai un problema rigettare completamente un'idea per poi ricominciare da capo. La cosa più importante è una comunicazione libera, aperta; lavoriamo infatti non in un ufficio, ma in un grande open space, dove non si vengono a creare delle bolle comunicative". Anche a giudicare dal fluire vero e proprio di Infinite, si ha la sensazione di un gioco dove il gameplay non è mai stato sacrificato rispetto alla scrittura, e viceversa: "Non ci sono mai dei momenti dove il mio operato influenza negativamente quello degli altri, né io devo subire pressioni altrui. Stiamo tutti lavorando al raggiungimento di un unico, grande obiettivo". Forse, è un eccesso di modestia quello che trapela dalle parole di Holmes. Soprattutto, perché sarebbe davvero sbagliato ignorare quanto del mondo di BioShock Infinite è debitore della scrittura e quanto quello che davvero finora è riuscito a rapirci sono i suoi protagonisti. E, ancor più, il suo antagonista. Come Rapture era un'entità inscindibile dall'uomo che l'aveva concepita, Andrew Ryan, così Columbia è la diretta espressione di Father Comstock, il Profeta, leader del partito ultra-nazionalista che ha fondato la città tra le nuvole. I due personaggi non potrebbero sembrare più agli antipodi. Imprenditore oggettivista e ateo Ryan, religioso profondamente conservatore Comstock, entrambi condividono una forte propensione a guardare il mondo da un unico punto di vista, ossessionati nei confronti di una piramide di potere che li vede chiaramente al vertice. Una tendenza che non può che portarli all'autodistruzione. "Mi sono rifatto a un gran numero di libri e film per delineare il background di Infinite. Su tutti, i film dei fratelli Cohen, o Il Petroliere di Paul Thomas Anderson. Tutte le storie alle quali faccio riferimento hanno in comune la presenza di un personaggio le cui ottime intenzioni, o la sua volontà di potenza, si trasformano fatalmente nel loro esatto contrario". Volendo prenderla alla lontana, quella di BioShock è una mitologia che ha molto a che fare con l'essenza stessa del sentimento patriottico americano. Questo è più che mai vero in Infinite, che intende mostrare cosa succede quando quel sentimento assurge al rango di ideologia, per poi essere travisato e distorto fino a tramutarsi in pura e semplice follia. La cosa più straordinaria di BioShock Infinite è come buona parte di questo lavoro di caratterizzazione funzioni secondo la regola d'oro degli



sceneggiatori "mostrare, non raccontare". È Columbia stessa a parlare di sé, nello stesso modo che faceva Rapture e, se vogliamo, ancora più sottile. Se nel primo BioShock assistevamo alle conseguenze del disastro, in un luogo buio e oscuro, Columbia è invece assolatissima e colorata, un'ambientazione come difficilmente se ne vedono in uno sparatutto in prima persona. Columbia sprizza ottimismo da ogni centimetro, con le sue invitanti melodie alla Main Street di Disneyland che non fanno altro che rendere ancora più straniante il divario con il terribile marciume nascosto nei suoi strati più profondi. Abbiamo di muoversi attraverso un mondo dove i conti, in qualche modo, non tornano. "Se pensiamo al primo BioShock, ci muovevamo in una città morta, dove il disastro era già avvenuto. In Infinite avviene l'esatto contrario. Come giocatori, sarete parte degli eventi di Columbia" spiega Holmes, lasciandoci anche scorgere la maggiore difficoltà di una simile scelta. "Per questo ci siamo dovuti impegnare a rendere Columbia una città viva, dare la sensazione ai giocatori che fosse popolata e permettere di poter parlare direttamente con le persone che la abitano. Anche in questo caso, siamo stati spinti dal nostro desiderio di porci nuovi obiettivi, di pensare in scala più grande". Ci accorgiamo di quanto questo mondo sia vivo quando, camminando vicino alla spiaggia di Battleship Bay, ci capita di ascoltare una versione strumentale di Girls Just Wanna Have Fun, di Cyndi Lauper. Assieme agli squarci temporali che Elizabeth è in grado di creare, è un elemento straniante che suggerisce come la storia di Infinite potrebbe avere un respiro ancora più ampio di quanto già non mostri. E non cominciano neanche a parlare della questione se Rapture appartenga allo stesso universo di Columbia, sulla quale Irrational non si è ancora pronunciata lasciando aperte tutte le ipotesi. Per chi invece è tra coloro che crede Infinite non appartenga alla serie regolare, e il marchio BioShock sia stato solo apposto come etichetta per attirare il pubblico, tutta una serie di citazioni e riferimenti sembrano essere stati inseriti appositamente per smentirli. La familiarità con il primo BioShock è evidente anche solo dallo stesso inizio, che elegantemente cita il naufragio di Jack e l'apparizione provvidenziale del faro, salvo poi chiaramente spedire Booker lassù, tra le nuvole, a bordo di un razzo. Non è l'unico dei tocchi di classe che avvicina Infinite al suo predecessore: gli audiolog o gli espedienti narrativi (su tutti, i manifesti alle pareti, che dileggiano il "traditore" Lincoln), sono elementi di analogia che lasciano intravedere una certa continuità con il mondo sottomarino precedentemente esplorato. Un discorso che può essere esteso anche per quanto riguarda le stesse modalità di gioco. Infinite è, nell'essenza, ancora uno sparatutto con la possibilità di usare dei poteri, qui chiamati Vigor piuttosto che Plasmidi. Difficile, in questo senso, intravedere già da adesso una rivoluzione. Dobbiamo quindi cominciare a preoccuparci? Noi di Game Republic, a giudicare dalle parole di Holmes, abbiamo la sensazione che la forza innovatrice di Infinite non sarà da ricercarsi nel gameplay vero e proprio, quanto piuttosto nel trasporto emotivo che il suo mondo e i suoi personaggi saranno in grado di provocare nel giocatore. È chiaro che, dopo le critiche ricevute da BioShock, tutti i riflettori sono puntati sul finale. Irrational Games lo sa bene, ed è probabilmente anche da questo che nasce la sua promessa di un epilogo come non se ne sono mai visti nella storia dei videogiochi. "BioShock Infinite è un gioco dotato di grande potenza. Il finale è qualcosa che rimarrà impresso a lungo nella vostra mente" rassicura con fermezza Holmes, poco prima di finire la nostra intervista. Sicuramente, BioShock Infinite non è un gioco come tutti gli altri. Chi altro avrebbe il coraggio di parlare di xenofobia, fanatismo religioso ed eccezionalismo all'interno di uno sparatutto in prima persona? Detta così, potrebbe suonare quasi come un atto di hubris da parte di Irrational Games, degno di un Ryan o un Comstock. Ma si tratta, più probabilmente, di un grande atto di fiducia, prima di tutto nei confronti di noi giocatori. BioShock Infinite non promette di essere un gioco facile. È un esame, in base alle quale si potrà stabilire la maturità di un'intera industria. Un salto nel vuoto, sicuramente. Ma se conosciamo bene Levine, Holmes e la sua squadra, questi ragazzi non sembrano proprio tipi da aver paura delle grandi altezze.

"Non ci si può mai dimenticare di quello che i videogiochi sono in grado di fare meglio, ovvero coinvolgere i giocatori grazie a un forte impatto visivo e naturalmente al fattore dell'interattività"







A TALE OF DYST

Totalitarismi, cyberpunk, fantapolitica e ucronie post-apocalittiche: l'interpretazione interattiva della distopia

a cura di **Marco Maru**

OPIA

DISTOPIA È SCONGIURA. LUCIDA VISIONE E PROIEZIONE DI UN'ANALISI PESSIMISTICA DELLA REALTÀ CONTEMPORANEA.

Il medium videoludico ha strappato via tutti i veli su quelle silhouette ancora esposte alla soggettività, dipinte solo a parole tra le pagine dei testi orwelliani o huxleyiani e rendendole di fatto delle entità materiche e interagibili. Lontane anche dalla semplice coscienza e consapevolezza, dalle proiezioni passive delle pellicole cinematografiche, le opere videoludiche permettono una struttura intrisa di partecipazione attiva e di presenza virtuale dell'avatar in un contesto esperienziale impossibile per gli altri medium.

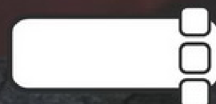
La non-utopia è spesso negazione del sogno, o per meglio dire, sua fallimentare concretizzazione, formalizzatasi per la prima volta tra le labbra di John Stuart Mill nel 1868 per denunciare le attività del governo britannico nei confronti delle politiche estere.

δυσ- τόπος : per gli etimologi, un brutto luogo. Un luogo indesiderabile, troppo silenzioso, o troppo caotico, avvolto in una spirale di terrore fisico e psichico. Una città, una stanza, un regno, un mondo o un universo, finzionali, distorti dagli schianti di disastri ambientali indotti o imprevisti, o dalla stessa avidità di potere dell'uomo, dalla perdita della misura e dalla ricerca di un totalitarismo che sia espressione delle manie di controllo indirizzate alla realizzazione di un ideale utopico. Il collasso di un futuro che è poco più che speculazione, spesso manifesto e concreto monito di un traguardo che non deve in alcun modo essere raggiunto. Distopia è l'incidente e la perdita delle redini, un ologramma che sfoggia la negazione di ogni valore sociale e civile, la perdita dell'umanità, la paura come veleno da assumere ogni giorno, l'esplosione di rigogliosi deserti contaminati e la crisi dei sistemi politici ed economici, costretti in un giogo di caste e di dissoluzione dell'individualismo a favore della massificazione.

SARÀ L'EFFETTO SERRA, IL NOSTRO CARCERE SPECIALE

[LE LUCI DELLA CENTRALE ELETTRICA]

Piogge acide su futuri inverosimili



La spietata evoluzione tecnologica e gli strascichi della de-umanizzazione sono uno dei leitmotiv fondanti dell'immaginario distopico. Ma l'apocalisse non è sempre stata fantasticata come un atto suicida e opposto agli istinti di sopravvivenza della razza umana, piuttosto è stata ipotizzata come eventualità imprevedibile, come un tradimento cosmico da combattere solo con improvvisazione e buone doti di sopravvivenza. Accidentale, come la letteraria "peste scarlatta" di Jack London (1912) o la nube purpurea di Shiel (1901), come i videoludici deliri farmaceutici di Resident Evil ed i meteoriti di Dark Earth (1997) o di Command & Conquer (1995), che sfondano e sfigurano impietosamente la Terra costringendola al buio eterno, sollevando sostanze aliene che fanno gola ad antiche società di cultisti e stringendo le civiltà di superstiti negli unici coni di luce lontani dalle creature malvagie dell'oscurità. Ma la distopia post-apocalittica è ancor più spesso il disastro che ha per causa stessa l'incapacità dell'uomo di soffocare i suoi viscerali istinti, organizzato fieramente da quella scienza che sovverte le regole e insegna che spesso non c'è occasione per correggere i risultati di un esperimento finito in sciagura (Forsaken, 1998). Il fulmine a ciel sereno, la tentazione di abbracciare la via di una rapida guerra nucleare, attraverso una tecnologia che supera l'uomo nei suoi tempi e nei suoi spazi e che lo condanna a vivere sulle spalle dei suoi stessi crimini, costringendolo a chiedere ancora al suo martoriato pianeta un rifugio sicuro, sotto una superficie non più abitabile o all'interno di una città bunker (Armored Core 3, 2002; Fallout, 1997). L'ipotesi di una Terza Guerra Mondiale che si esaurisca in un miasma tossico veloce come un turno di lavoro (Neocron, 2002), di scarichi, rifiuti industriali, dell'assenza delle condizioni sufficienti affinché l'uomo possa permettersi di barattare la sua dose di ossigeno con un briciolo di rispetto per la sua casa. Contratti stracciati tra l'uomo e la terra, già pericolosamente esposti nelle parole di Paria dei cieli (Asimov, 1957) o de L'ultima spiaggia (Shute, 1957), ma mai così intensamente vicini, come nell'espressione videoludica, all'essere dei perfetti simulacri di realtà inquietantemente probabili.

Ucronia: una storia alternativa

La distopia è spesso una condizione valutata come congettura orientata al futuro, ma le cui radici possono affondare in un passato reinterpretato e riscritto dagli autori. È il caso de La svastica sul sole (Philip K. Dick, 1962), opera narrativa nella quale il destino del mondo è caduto nelle mani del nazismo europeo, ma anche di contesti drammatici come quelli resi interattivi dalla saga videoludica di Resistance, per la quale l'umanità non ha assistito ai deliri di onnipotenza hitleriani della Seconda Guerra Mondiale, ma è stata costretta a fronteggiare un'invasione aliena scaturita dall'evento di Tunguska del 1908. Caso simile a quello di S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl (2007), che torna indietro di un solo anno, a quel 2006 che è stato ventennale di un tragico e impronunciabile evento, per dipingere un secondo devastante incidente nucleare nella base di Chernobyl e una conseguente minaccia mutante. Menzione d'onore spetta poi all'intera e colossale produzione di BioShock, l'eccellenza delle distopie videoludiche. Una saga edificata attraverso città come Rapture, la misura sottomarina dei sogni utopici del magnate Andrew Ryan, troppo delicata e immacolata per sopravvivere alle guerre di classe della metà del 1900 e ai folli soprusi di potere del mercato nero, o sulla città volante di Columbia, manifesto ucronico dell'eccezionalismo americano, ma tanto più simile alla Morte Nera di Guerre Stellari che non a un vero sogno o a un trofeo da sfoggiare sospeso a mezz'aria. Così, l'ucronia è una linea narrativa che ha trovato un campo fertile nel medium videoludico, offrendo agli artisti la possibilità di dipingere realtà distopiche di successo, come anche nelle cospirazioni fantapolitiche dei Patriots in Metal Gear Solid o nelle crisi energetiche di Frontlines (Fuel of War, 2008). Realtà

che andassero a pescare a piene mani da un background del tutto fittizio e sovrascritto, come a voler esorcizzare e demonizzare un orrore che possa generarsi dal presente che stiamo davvero percorrendo. Qui e ora.

WINTER LASTED FIVE LONG YEARS. NO SUN WILL COME AGAIN I FEAR. CHEMICAL HARVEST WAS SOWN

[PORCUPINE TREE]

Allegorie e morali fantapolitiche

Un'analisi dei momenti videoludici legati a temi fantapolitici lascia intravedere chiaramente tutte le potenzialità di un videogame troppo spesso tacciato di mancare di ispirazione narrativa, ancor più spesso osservato con un occhio chiuso e con la lente d'ingrandimento posta esclusivamente sulla fuorviante terminologia di "gioco".

E i termini sono quelli della condanna al totalitarismo, macchina messa in moto per pettinare lo stomaco di chi aveva troppa paura del replicarsi di un regime dittatoriale, e responsabile di aver generato nei giardini della fantascienza opere come 1984 (Orwell, 1948). Il rifiuto dell'oligarchia e la satira a denti stretti de Il Tallone di Ferro (London, 1908) sono state solo le istruzioni per poter fotocopiare linee narrative che ne ricalcassero fedelmente i temi e gli ideali. Così, il videogame si è munito di titoli come A Mind Forever Voyaging (1985), feroce dipinto della rischiosa condotta politica americana di fine secolo, o dell'avvento di dominanti intelligenze artificiali in The Moment of Silence (1984), passando per il terrorismo domestico e le rivoluzioni civili in Shattered Union (2005).

Fantapolitica videoludica, nei principi neo-democratici che tentano di risollevare un mondo straziato anche dall'inquinamento atmosferico, è l'espressione di autori che non riescono a non immaginare un futuro puntellato da poche corporazioni o da ancor più esigue città stato rigidamente controllate da regimi totalitaristici e medievalmente guerrafondai (Beneath a Steel Sky, 1994). Tanto da arrivare a supporre la profetica morte di un leader realmente esistente; la fine di quel Kim-Jong-il che sostiene il fulcro narrativo per l'arrembante distopia narrata da Homefront (2011), prologo della riunione delle terre coreane sotto il regime di un superstato, munito di armi orbitali e di un'aggressività tesa al dominio del mondo.

ARE YOU SUCH A DREAMER TO PUT THE WORLD TO RIGHTS. I'LL STAY HOME FOREVER, WHERE TWO AND TWO ALWAYS MAKES A FIVE

[RADIOHEAD]

LONTANO DALL'UOMO, LONTANO DAL CUORE

Idealizzare ucronie e futuri verosimili non è chiaramente un'operazione che si esaurisce nei limiti del regno umano, potendo gli artisti permettersi di ipotizzare sistemi altrettanto efficaci nelle tematiche distopiche, ma che appartengano a universi "del tutto finzionali". Il dittatore Baron Praxis e la spietata Krimzon Guard sono le icone che spezzano l'incanto del primo capitolo di Jak and Daxter (2001), mostrando un futuro cacotopico (Jak II, 2003) quanto più dissimile dai colori sgargianti dei panorami del presente, in modo simile a quello che il dottor Ivo Robotnik rappresenta per il mondo di Sonic: the Hedgehog (1991) o la figura di Ganondorf per la Hyrule di Zelda. Ma gli esempi in questo senso sono innumerevoli e spaziano dalla distruzione di Lavos in Chrono Trigger (1995), alle colonie di Borderlands (2009), fino al capitalismo e alle censure del mondo di Hyllis in Beyond Good & Evil (2003). Ma se la saga di Final Fantasy si è sempre distinta per la presenza di tematiche distopiche attraverso l'implementazione narrativa di entità come l'Impero Gestahliano o la Shinra Electric Power Company, il caso più significativo e per certi versi vicino alla realtà sociale umana è quello mostrato nell'universo di Oddworld (Abe's Oddysee, 1997). Il look dell'opera è al tempo stesso scanzonato e tetro, teatro di folli intenti distopici, come l'utilizzo di schiavi e lavoratori di fabbrica come carne da macello in sostituzione della selvaggina esaurita. Connotazioni razziali e classiste, e la ricerca di una libertà che non sarà necessariamente garantita dal finale del titolo, rendono di fatto l'universo ideato da Lorne Lanning una tagliente allegoria socioeconomica che, con un taglio stilistico diverso, sarebbe potuta appartenere senza alcun dubbio al filone videoludico dei survival horror.



Microcosmi distorti

Una città senza nome e senza criminalità ha la necessità di essere sottoposta a un regime fortemente totalitaristico, che controlli i suoi cittadini finanche nelle loro attività più private (Mirror's Edge, 2008). La costrizione e la via della paura sono gli espedienti che garantiscono il controllo e il potere, ma al tempo stesso rappresentano il mezzo attraverso il quale l'ideale utopico si incanala lungo i binari di una realizzazione distopica. Non è necessario che il "topos" in questione sia un macrosistema che coinvolga tutto il pianeta o che ipotizzi cornici ancora più estreme. Nella letteratura, la nave neo-Vittoriana di Richard Harland in Worldshaker (2009) o la Chicago classista di Veronica Roth (Divergent, 2011) sono infatti entità distopiche misurate e finite. Degli equivalenti videoludici possono essere trovati nella città di Varrigan City e nelle Jefferson Island (MadWorld, 2009) forzate dal terrorismo a un macabro show dal titolo DeathWatch. New Radius (Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure, 2006) è un altro esempio lampante di un microcosmo distopico: nel caso specifico, una città oppressa da una tirannia pronta a sopprimere ogni forma di espressione individuale, e infestata come una mela da una sottocultura di graffitari pronti a sovvertirne silenziosamente il sistema. Quello della comunità distopica è anche il tema di Crackdown e della città di Pacific City, avvelenata dalla sete di potere di tre organizzazioni criminali incentivate dal governo a mantenere il controllo sulla metropoli. In alcuni casi poi, è possibile individuare gli stilemi tipici della distopia come frammenti di universi più estesi e non rappresentativi di un nucleo narrativo portante, come è il caso del pianeta Illium o dell'asteroide Omega nella saga di Mass Effect.

Strada senza uscita

L'immaginario distopico può alle volte rappresentare una società ancora non totalmente digerita dagli apparati convulsi di sistemi corrotti. Si tratta dei casi in cui l'eroe riveste un ruolo determinante nella potenziale risoluzione del contesto, ideali per l'immedesimazione e per le aspirazioni del giocatore. La lenta spirale che conduce al caos è perfettamente esemplificata nel fittizio anno 2052 di Deus Ex (2000), in un mondo scosso da



THEY WILL NOT FORCE US. THEY WILL STOP DEGRADING US. THEY WILL NOT CONTROL US. WE WILL BE VICTORIOUS

[MUSE]



SimCity Societies (2007) è uno dei pochi titoli gestionali che offrono al giocatore la possibilità di costruire una società distopica.

teorie complottistiche di ogni sorta, stretto nella morsa di una minaccia pandemica e di nanotecnologie eticamente fragili, poste sulla bilancia dei più grandi traguardi medici, in contrapposizione alla tentazione di realizzarne letali armi belliche. E il mondo di Armored Core 4 (2006) non è poi dissimile, spinto sul ciglio della guerra totale dopo che una società di corporazioni si è assicurata il controllo su un pianeta ormai calcato solo dal monossido di carbonio e da una popolazione in spaventoso esubero. Ma le peculiarità dei titoli appena citati in realtà appartengono a un'opera che le precede nel tempo, quel Syndicate che sconvolse il mercato videoludico degli anni Novanta offrendo al giocatore la possibilità di vestire i panni di una corporazione, in un contesto di fatto amorale, nel quale la decisione di eliminare più o meno civili per raggiungere lo scopo non rivestiva alcun carattere determinante ai fini del prosieguo della narrazione. È tuttavia di cruciale importanza notare come i pattern narrativi della distopia non prevedano quasi mai una conclusione netta e un finale da favola, ipotizzando piuttosto scenari che siano allineati ai toni scuri e drammatici che hanno preceduto il climax. Così, l'eroe, spesso situato in un nodo nevralgico all'interno del sistema malato, finirà spesso con l'esserne inghiottito, o nel migliore dei casi, si esaurirà e si obnubilerà dopo aver gettato le basi per un nuovo mondo, ma senza di fatto avere la certezza che esso si compirà (V for Vendetta, 1982).

Lotta per la liberazione

Tropico 4 (2011) è un titolo gestionale di stampo ucronico, incentrato sull'ascesa di una figura chiamata "El Presidente" in una società potenzialmente distopica.

La distopia coincide quasi sempre con la messa in atto di un regime totalitarista. Il tema della rivoluzione dal basso e la finalità di un obiettivo moralmente positivo hanno sempre fornito e continuano a fornire un forte espediente narrativo per il genere videoludico. Nomen omen, così Gordon Freeman (Half-Life 2, 2004) ricerca la libertà ostentata dal suo stesso nome all'interno di un sistema divorato dall'oppressione dell'impero multidimensionale Combine. Konoko, protagonista di Oni (2001) dal canto suo, si oppone invece a un destino che vuole l'umanità schiava di un governo di matrice orwelliana e di un'organizzazione criminale curiosamente chiamata Syndicate. Miniere marziane e abuso dei lavoratori, corpi di polizia assoggettati al controllo di oppressive organizzazioni politiche, megacorporazioni di cultisti e rivisitazioni paradossali dei giardini dell'Eden sono solo alcuni degli elementi caratteristici dei plot che hanno tracciato i contenuti di opere come Blood II: The Chosen (1998), Robotica (1995), dei due capitoli della saga di Red Faction, o del visionario The Worm in Paradise (1986). L'universo fantascientifico della distopia ha avuto nella storia del videogame un'influenza spaventosa e spesso celata da estetiche e meccaniche di gameplay intenzionalmente poco rivelatrici. È il caso dell'intera serie che



GELIDI TRAMONTI, UN TEMPO ERANO FUOCO SULLA TERRA. NEL TUO CUORE IL VENTO, L'ECLISSI DI UNA SAZIA E SPENTA CIVILTÀ

[SUBSONICA

TRASPOSIZIONI DISTOPICHE

L'effetto collaterale della trasposizione da un medium all'altro è quello di finire inevitabilmente con l'inglobare all'interno dei confini del videogame alcune delle realtà distopiche rese popolari attraverso altri mezzi di comunicazione. Un fenomeno che trova terreno fertile nelle meccaniche di interazione e di personificazione tipiche del videogioco e che consente la rielaborazione di concept originariamente pensati per il grande schermo, per le serie animate o per la carta stampata. È il caso della Mosca post-apocalittica di Metro 2033 (2010), opera omonima e ispirata al lavoro dell'autore russo Dmitry Glukhovsky o quello di titoli tratti da universi pensati per il gioco di ruolo cartaceo come Shadowrun (1993) o The Paranoia Complex (1989). Il caso emblematico che rappresenta il passaggio dal mondo dell'animazione a quello del videogioco è quello dell'intramontabile Hokuto no Ken e degli orizzonti squarciati dai postumi di una guerra nucleare che ricorrono in opere come Fist of the North Star (1987) o Ken's Rage (2010). Per concludere, i contatti con il mondo del cinema riguardano principalmente produzioni come Back to the Future: The Game (2010), ambientato sei mesi dopo la trilogia cinematografica in una ucronica e distopica Hill Valley, ed Enter The Matrix (2003), prodotto ufficiale e ricco di contenuti esclusivi che Lana e Andy Wachowski hanno deciso di accompagnare al pacchetto del film The Matrix: Reloaded, dello stesso anno.

THEY DEDICATE THEIR LIVES TO RUNNING ALL OF HIS. HE TRIES TO PLEASE THEM ALL. THIS BITTER MAN HE IS

[METALLICA]





riguarda l'iconico Mega Man Zero, spinto nella sua personale battaglia alla lotta contro la società distopica chiamata Neo Arcadia, così come della Mishima Zaibatsu Corporation (Tekken, 1994), caso critico ed esemplificativo di strutture narrative che rivestono il ruolo di mere cornici rispetto ai meccanismi d'interazione peculiari di un "genere videoludico". Dai tirannici consorzi economici mondiali di Crusader: No Remorse (1995) fino alle anarchie e ai fronti di liberazione del giovane MMORTS End of Nations (TBA, 2013) appare chiaro come il corpus narrativo videoludico si sia allineato perfettamente ai medium che lo hanno preceduto nel tempo nel lasciarsi scorrere dentro una linfa di creatività che passa per la reiterazione ossessiva dei meccanismi di scongiura del totalitarismo. Un'eco che risuona con grande importanza storica, come un'analisi a posteriori e un monito costante che sia d'insegnamento per ogni generazione a venire. Un intento forse più videoludico e prettamente artistico, ma che, anche senza cognizione di causa, continua a lavorare nell'ombra, servendo da potente strumento culturale e di grande spessore critico nei confronti di una minaccia mai del tutto scongiurata.

Anno 2070 (2011) è un simulatore e videogame strategico in tempo reale che fa leva sul monito relativo allo scioglimento dei ghiacciai in seguito alle questioni legate al surriscaldamento globale.

Disney INFINITY





Un mondo di sconfinate possibilità, dove icone entertainment apparentemente distanti tra loro condividono lo stesso spazio vitale. Creatività, senza barriere e senza freni. È questa la strada scelta da Disney per entrare di punta nell'industry.

In esclusiva per l'Italia, Game Republic era a Los Angeles, Hollywood, per scoprire come la compagnia intende ridefinire con una sola piattaforma il concetto stesso di "giocattolo"

a cura di **Alessia Padula**

DISNEY INFINITY
Publisher:
DISNEY INTERACTIVE
Sviluppatore:
AVALANCHE SOFTWARE
Uscita:
GIUGNO 2013
Piattaforma:
Xbox 360, PS3, Wii, Wii U, PC, Tablet, Mobile



I NUMERI

40
oggetti da collezionare tra "Mondo", personaggi e dischi di potenziamento

17
"Personaggi Interattivi", da usare nelle diverse modalità di gioco

20
Gettoni Interattivi, che rappresentano gadget, veicoli, armi e molto altro

3
nuovi pezzi venduti all'interno di ogni "Mondo", che aggiungono nuove location

Che si parli dei gloriosi platform 2D ai tempi del Mega Drive, o del recente party game per tutta la famiglia Universe, non si può dire che Disney pecchi di assenteismo, all'interno dell'industria videoludica. Il colosso entertainment ha più volte tentato di giocare alla pari con gli specialisti del settore, arrivando negli ultimi anni a tentare operazioni di grande coraggio in vista di un avvicinamento tout court. Disney Epic Mickey, su tutti, è stato un caso unico nel suo genere: una corporation che tenta di riscrivere le regole del suo brand più famoso adottando un videogioco, e incaricando del non facile compito il veterano Warren Spector. E che dire di Ralph Spaccatutto, vero e proprio atto d'amore incondizionato di Disney nei confronti dell'industria videoludica? Non stupisce quindi che Disney Infinity suoni fin dall'inizio come il suo definitivo approdo nel mondo del divertimento elettronico. Non più come prestigioso outsider in cerca di fortuna, quanto piuttosto di player consapevole di quello che si troverà ad affrontare. Non è casuale la scelta di Disney per la location dell'evento losangelino al quale noi di Game Republic siamo stati invitati a partecipare. Siamo dirimpetto al Kodak Theatre di Hollywood, nello storico El Capitan Theatre dove Disney tiene solitamente le anteprime mondiali dei suoi film. E l'atmosfera è quella che si respira nei grandi eventi, di forte curiosità nei confronti di quello che Disney è riuscita a tenere più o meno segreto per mesi. È John Lasseter in persona, il guru di Pixar, a salire sul palco e a presentare un progetto che, una volta rivelato, ha i tratti del classico uovo di Colombo. Senza per questo perderne in fascino. Ed è così che si svela ai nostri occhi Disney Infinity, una piattaforma software in continua evoluzione che sarà in grado di coinvolgere tutti i personaggi Disney e Pixar senza limiti. Le prospettive che ci vengono aperte hanno il sapore della più selvaggia fantasia geek. Un universo senza regole strutturali, dove possono coesistere storie e personaggi secondo la propria immaginazione. Ralph Spaccatutto potrà trovarsi a gareggiare una corsa sulle strade di Sugar Rush a bordo... della carrozza di Cenerentola. Disney Infinity va infatti oltre i normali giochi su licenza Disney: sarà caratterizzato da una maggiore varietà di personaggi, storie e gameplay mai visti in un qualsiasi videogioco realizzato dalla sezione Interactive. Come tutto questo funzionerà all'atto pratico, è però ancora difficile da identificare con

IL SET DI BASE

Il primo set di gioco comprende la piattaforma Infinity Base, il software con le modalità di gioco "Mondo" e "Scatola dei Giochi", e naturalmente i "Personaggi Interattivi". Sarà disponibile a partire da giugno di quest'anno. Il software di gioco sarà arricchito e implementato nelle versioni successive, permettendo comunque ai giocatori di lasciare immutati i propri progressi e i potenziamenti dei personaggi.











chiarezza. La sensazione è di qualcosa di molto simile alla modalità "Toy Box", vista nel tie-in di Toy Story 3 realizzato dallo stesso team al lavoro su Disney Infinity, Avalanche Software. Ci sono cenni di Minecraft. Un'infusione di LittleBigPlanet. E, come vedremo più avanti, una forte componente alla Skylanders, confermando i rumor che si sono susseguiti per tutto questo tempo. "Amo i personaggi Disney, sono cresciuto con loro e non mi hanno mai abbandonato. Vederli tutti insieme, in questo nuovo videogioco, rappresenta un'idea e un lavoro grandioso" dichiara Lasseter dal palco, soffermandosi a osservare la sua camicia di Ralph Spaccatutto. Il grande regista sa bene di non giocare in casa, ma anche che l'appeal Disney è così sconfinato da fare breccia anche nel più smaliziato dei giornalisti di videogiochi presenti in sala. "Sono molto fiero del lavoro di qualità e animazione realizzato dai ragazzi dello studio Avalanche. Fondere insieme personaggi e mondi così diversi tra loro è stata una delle sfide più ardue da superare". L'idea alla base è di permettere ai giocatori di costruire nuove storie ed esperienze narrative in base alle proprie scelte, e mettere nelle loro mani i loro personaggi e le loro storie preferite. Idealmente ma, soprattutto, fisicamente. Ed è qui che entrano in scena i "Personaggi Interattivi", l'aspetto più delicato dell'intera

LE INTERACTIVE FIGURE

I primi tre mondi presentati, che faranno parte del primo set completo di vendita, riguardano Monsters University, Gli Incredibili e Pirati dei Caraibi. Oltre a questi, già ampiamente confermati per un futuro più o meno vicino sono i set relativi a Toy Story, Cars, Ralph Spaccatutto, Phineas e Ferb e The Nightmare Before Christmas (e siamo sicuri che la lista si allungherà ancora molto). Ecco nel dettaglio i "Personaggi Interattivi" realizzate per ognuno dei "Mondi", utilizzabili anche nella modalità "Scatola dei Giochi", e disponibili sin dal lancio.

Monsters University
Mike
Sulley
Gli Incredibili
Bob
Dash Helen
Violet
Syndrome
Pirati dei caraibi
Jack Sparrow
Barbossa
Davy Jones



produzione. Posizionando i "Personaggi Interattivi" sulla Infinity Base, sarà possibile trasportarle all'interno del software di Disney Infinity e usarle come materiali di partenza per costruire i vostri mondi. Chiunque di voi abbia mai avuto cinque anni riconoscerà subito la familiare sensazione di giocare con i suoi pupazzetti e inventarsi incredibili avventure per loro. E Disney Infinity è proprio la versione videoludica di quegli ormai lontani pomeriggi. C'è un punto però sul quale tutti gli analisti concordano. Ovvero, che se Disney intende combattere ad armi pari con il travolgente fenomeno Skylanders, a decidere le sorti dello scontro sarà la qualità delle miniature. Da quanto abbiamo avuto modo di vedere, la scelta di Avalanche è stata di adottare un look distintivo per raffigurare i leggendari personaggi. Come nel caso del campione di incassi Activision, anche le statuine Disney sono prima di tutto degli oggetti desiderabili da possedere e collezionare, solidi e di buona fattura. Ma fattore altrettanto determinante saranno chiaramente i nomi che entreranno a far parte della rosa di Disney Infinity. Al momento, la selezione comprende in buona parte eroi appartenenti al lotto Pixar, ma vi rimandiamo all'intervista con John Day per cominciare a fare scommesse sulle prossime star che potrebbero entrare a far parte di Disney Infinity.



INFINITY BASE: LA PIATTAFORMA

La piattaforma Infinity Base si presenta con un look molto minimalista. Sulla sua superficie, sono presenti tre slot. I due di forma circolare sono pronti ad accogliere le basi delle statuine raffiguranti i personaggi Disney o in alternativa dei dischi contenenti dei potenziamenti. Il terzo alloggio, invece, è dove dovranno essere collocati i "Mondi", ovvero i mondi di gioco personalizzabili all'interno dei quali si muoveranno i personaggi.

MODALITÀ "Mondo"

Un "Mondo" è un mondo unico dedicato a un film o a una particolare serie animata, dove i giocatori vivranno delle avventure originali all'interno delle quali combattere contro i nemici, risolvere i puzzle, superare gli ostacoli e completare una serie di altre missioni. Quello che rende particolari queste classiche modalità di gioco è che il gameplay è strutturato seguendo lo spirito del film o dei personaggi che ne fanno parte. Nel "Mondo" di Monster University, ad esempio, la missione principale sarà quella di proteggere il campus e, nel farlo, si potrà interagire con i suoi abitanti andando in giro con Mike e Sulley a spaventare gli studenti oppure riempiendo le statue di carta igienica. Nel "Mondo" dedicato a Pirati dei Caraibi, invece, i giocatori vestiranno i panni del capitano Jack Sparrow, in una modalità di gioco caratterizzata da un forte livello di customizzazione dei personaggi e dell'ambiente. Sarà possibile, infatti, creare la propria nave e l'equipaggio, personalizzandoli secondo diversi stili. Nell'avventura dedicata a Gli Incredibili, il gameplay sarà invece molto più incentrato sull'azione e richiederà al giocatore di usare i superpoteri per salvare il mondo. Anche qui sarà possibile personalizzare il proprio mondo, e nello specifico il quartier generale dei supereroi. Quello che accomuna tutti i "Mondi", infatti, è la grande possibilità di personalizzazione del set di gioco che, pur essendo limitato, può essere completamente alterato dal giocatore in alcune sue specifiche sezioni.

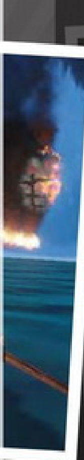
MODALITÀ "Scatola dei Giochi"

Si tratta, indubbiamente, della modalità più rivoluzionaria. Sarà possibile, infatti, personalizzare non solo il mondo di gioco, i personaggi, la loro interazione, ma anche procedere alla creazione di una propria modalità di gioco, che può variare e crescere nel tempo. Si potrà passare, infatti, da un racing game attraverso i mondi Disney preferiti, o interagire con essi in una modalità di gioco più vicina allo stile di Metroid, come hanno affermato gli stessi sviluppatori durante la presentazione. Avalanche ha creato per il gioco un potente motore in grado di supportare diversi stili di gioco in una sola partita, con una struttura open world che permette al giocatore di creare contenuti e diversificarli in maniera illimitata. Sostituendo i personaggi sulla base, questi entreranno a far parte del mondo di gioco o usciranno da esso, senza interrompere il flusso dell'esperienza.

MODALITÀ COOPERATIVA

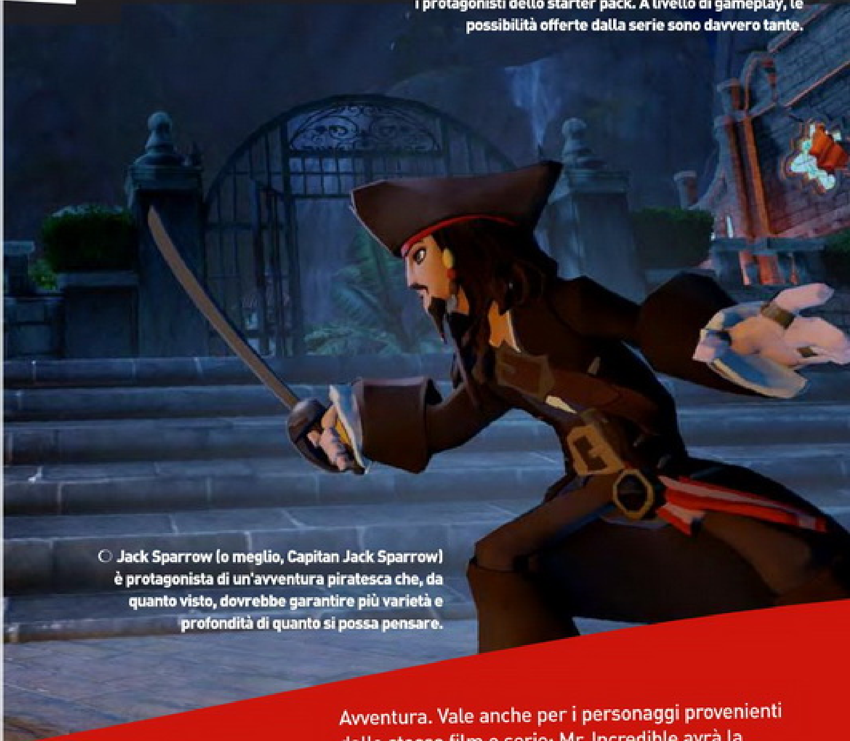
Come sottolineato da John Lasseter, coinvolgere intensamente e in modo rivoluzionario i giocatori in questa nuova esperienza di divertimento è un aspetto fondamentale che ha guidato la realizzazione di Disney Infinity. Con una sola piattaforma sarà possibile giocare con due personaggi diversi in modalità multiplayer. Inoltre, collegando due Infinity Base sarà possibile estendere l'esperienza fino a quattro giocatori nella modalità "Scatola dei Giochi".







○ Monsters University, il seguito di Monsters & Co., è tra i protagonisti dello starter pack. A livello di gameplay, le possibilità offerte dalla serie sono davvero tante.



○ Jack Sparrow (o meglio, Capitan Jack Sparrow) è protagonista di un'avventura piratesca che, da quanto visto, dovrebbe garantire più varietà e profondità di quanto si possa pensare.

LA STORIA INFINITA

Un gioco per bambini? Neanche per sogno. E se lo dice un hardcore gamer come John Day, c'è di che stare tranquilli. Game Republic ha scambiato quattro chiacchiere con uno degli uomini chiave di Avalanche Software e producer di Disney Infinity

Sappiamo che Disney Infinity sarà frutto dell'unione di due diverse anime, quella dei "Mondi" e quella della "Scatola dei Giochi". Che tipo di esperienza possono aspettarsi i giocatori?

Come immagini giustamente, si tratta di due esperienze diverse. Quella offerta dai "Mondi" è un'autentica esperienza Disney, fedele in tutto e per tutto al suo universo. Per fare un esempio, se hai tra le mani la statuina di uno degli Incredibili, visiterai i luoghi che caratterizzano il film e avrai a disposizione le abilità dei suoi personaggi. Tutto sarà ispirato a Gli Incredibili, insomma. Passando invece alla modalità "Scatola dei Giochi", potrai mescolare tutte le statuine in tuo possesso: ad esempio, puoi prendere il personaggio de Gli Incredibili di cui parlavamo e farlo interagire con i protagonisti di Pirati dei Caraibi o Monster University. In questa seconda modalità potrete fare davvero di tutto, come costruire un tracciato e far correre i personaggi su dei kart.

Quali tipologie di gioco saranno ricreabili nella modalità "Scatola dei Giochi", oltre alla corsa di kart?

Davvero tante. Puoi creare praticamente quello che vuoi. Poi, se non hai voglia di costruire da te il mondo di gioco, puoi sempre affrontare quelle che chiamiamo Avventure. Sono tantissime, visto che ogni statuina è associata a una propria Avventura. Vale anche per i personaggi provenienti dallo stesso film o serie: Mr. Incredible avrà la propria Avventura così come sua moglie Elastigirl, Avventure che saranno completamente diverse l'una dall'altra. Ciò significa che, solo acquistando lo starter pack, avrete già davanti a voi diverse Avventure da inserire all'interno della modalità "Scatola dei Giochi". Le Avventure poi sono molto diversificate e cercano di rispecchiare lo spirito del personaggio che le affronterà. Quindi, l'Avventura di Elastigirl si baserà principalmente sulla capacità di allungare i propri arti a piacimento, ma niente vi impedirà di costruire per lei una pista da corsa o un palazzo su cui arrampicarsi sfruttando tali poteri. Con i "giocattoli-oggetto" potrete costruire ciò che volete, e non esageriamo se diciamo che in "Scatola dei Giochi" sia possibile creare un proprio videogioco vero e proprio. Alcune possibilità le avete già viste nel filmato di annuncio. Per fare un altro esempio, sappiate che un nostro ragazzo è riuscito a ricreare un vecchio gioco arcade di quelli che giocavamo da piccoli utilizzando gli strumenti offerti da "Scatola dei Giochi".

Quale sarà il livello di interazione sociale offerto da Disney Infinity?

Per prima cosa, ci sarà la possibilità di giocare online fino a quattro persone contemporaneamente. Perciò, se i tuoi amici non hanno Disney Infinity, puoi sempre accedere a servizi come Xbox Live per invitare gente a giocare con te. Puoi anche creare il tuo mondo di gioco e







Nella modalità "Scatola dei Giochi" sarà possibile unire in un unico grande universo personaggi presi da serie diverse. Senza girarci troppo intorno, sembra questa la modalità più interessante e, soprattutto, divertente.





condividerlo con gli altri utenti. Addirittura sarà possibile salvare le proprie creazioni e, nel caso in cui se ne vada particolarmente fieri, inviarle direttamente a Disney, che provvederà poi a pubblicarle sul sito ufficiale in maniera tale che tutti possano scaricarle. Ovviamente i contenuti generati dagli utenti dovranno prima essere moderati e approvati da Disney. Così tutti saranno sicuri di scaricare materiale che non solo sia privo di contenuti offensivi, ma anche effettivamente giocabile una volta terminato il download.

Qual è il target di Disney Infinity? Oltre alle attenzioni dei giocatori più giovani, pensate di attirare anche le simpatie del pubblico più maturo?
Mi piace pensare che Disney Infinity sia un prodotto fatto per chiunque ami Disney. I fan di Disney sono diversi da tutti gli altri. Non siamo partiti con l'idea di realizzare un titolo che punti esclusivamente a un pubblico di bambini. Certo, abbiamo cercato di rendere il gioco immediato e accessibile a chiunque, anche a chi ha poca dimestichezza con i videogiochi. Ma io, che sono sviluppatore e hardcore gamer allo stesso tempo, mi sto davvero divertendo con Disney Infinity. Credo pertanto che si tratti di un gioco adatto veramente a tutti.

È difficile combinare personaggi e brand così differenti in un unico grande universo?
La verità? Sì, è proprio difficile (ride)! Per fortuna, l'idea alla base del gioco rende tutto più semplice: quando sei bambino e hai un mucchio di giocattoli diversi, provenienti da mondi diversi, non hai problemi a mescolarli e giocarci insieme. Il concept, quindi, ci ha aiutato molto. Certo, abbiamo dovuto lavorare duro per creare un universo che non presentasse soluzione di continuità, ma è stato comunque molto divertente.

Con tante icone a disposizione, non deve essere neppure facile accontentare tutti i fan...
Sai qual è la cosa più divertente? È proprio mettere insieme personaggi estremamente diversi e vederli alleati! Creiamo la statuina di un particolare personaggio e pensiamo subito: "che succede se lo mettiamo in un altro mondo?". Così ci sono venute in mente diverse idee e alcune si sono rivelate azzeccate. Guardandone i risultati in un secondo momento, ci hanno fatto davvero ridere. Non sapremmo contare il numero di possibilità offerte da questo gioco. C'è un motivo se l'abbiamo chiamato Infinity!

Non abbiamo visto personaggi popolari come Topolino o Paperino però...
Eh eh, diciamo che non sono nello starter pack Ammetto che piacerebbe anche a me vederli nel gioco, ma allo stato attuale non posso né confermare né smentire il fatto che prima o poi possano fare la propria apparizione.

Qual è stata l'importanza di un film come Ralph Spaccatutto, dal punto di vista di chi lavora nell'industria videoludica? E che ruolo avrà Ralph all'interno di Infinity?
Ralph compare nel filmato di annuncio, quindi, in questo caso, posso confermare che ci sarà! Che dire? Abbiamo tutti visto il film e l'abbiamo adorato. Di conseguenza abbiamo fatto tutto il possibile per inserirlo in Disney Infinity.

Ultima domanda: quale ruolo avranno i videogiochi all'interno del "grande disegno" di Disney? Pensi che andranno acquisendo importanza nei piani della compagnia?
Beh, Disney Interactive esiste già da parecchio tempo, e credo che ci sia davvero l'intenzione di concentrarsi sulla produzione di videogiochi. Disney Infinity rappresenta un'iniziativa importante da questo punto di vista, e ve ne farete un'idea quando vedrete la quantità di contenuti che introdurremo nel gioco anche a distanza di mesi dall'uscita. Siamo solo all'inizio, non vediamo l'ora di sapere quanto grande diventerà il prodotto. Potremmo andare avanti per anni, lanciando contenuti inediti in occasione dell'uscita di nuovi film o per celebrare vecchie pellicole. Non stiamo più nella pelle e moriamo dalla voglia di vedere cosa ne uscirà fuori.

ANTEPRIME

GREAT EXPECTATIONS

Il 2012 si è chiuso ormai da un po' ed è tempo di guardare avanti. Anche perché il 2013 ha già messo sul banco molte delle sue carte migliori e, come in un Texas hold'em, le sta svelando una a una. Il filo conduttore che unisce i grandi nomi di quest'annata sembra essere la rivincita. Fatta eccezione per le poche certezze (e una porta il nome di GTA V), il resto delle grandi produzioni era partito infatti con gli sfavori dei pronostici, tanto per usare un gergo sportivo, per poi lentamente risalire la china a suon di trailer, demo e anteprime di ottima fattura. Perfetto esempio di quanto detto finora è Gears of War: Judgment. In prima battuta, affidare uno dei portabandiera della console Microsoft alle inesperte mani di People Can Fly sembrò un vero azzardo; Epic, però, ha voluto crederci fino in fondo, e sembra proprio che il team polacco stia ripagando tanta fiducia con un titolo innovativo ma, al tempo stesso, fedele al corpus della saga. Discorso analogo può essere fatto per God of War: Ascension, la cui accentuata componente multigiocatore aveva fatto storcere il naso a più di un fan. Messo alla prova, invece, Kratos sembra essere a suo agio anche nella sua versione multiplayer, risultando a tratti persino originale. E alla lunga lista si possono aggiungere il Metal Gear Rising: Revengeance di Platinum Games o il sorprendente DmC: Devil May Cry dei Ninja Theory, recensito proprio in questo numero. Se il buongiorno si vede dal mattino, possiamo tranquillamente prepararci a un primo semestre tutto da giocare, prima che l'E3 torni a farci parlare di next-gen e ci lasci in balia di improbabili voli pindarici.

Manuele Paoletti

LA FILOSOFIA DI GR

In sede di anteprima, GR analizza un'opera ancora in fase di sviluppo, pertanto sospende il suo giudizio concedendo sempre e comunque il benefici o del dubbio ai game developer autori del gioco. Ciò non significa, però, che GR ceda incondizionatamente all'hype: i nostri critici osservano e, quando possibile, provano un titolo con la precisa intenzione di fornire impressioni autentiche e precise, senza tralasciare eventuali dubbi su singoli elementi del gioco.



The Last of Us

CONCEPT ■ **Ancora oggi si conosce poco di The Last of Us, eppure le possibilità di avere tra le mani un nuovo capolavoro del genere survival ci sono tutte. Azione, collaborazione, sopravvivenza ed epidemie sono sempre ingredienti vincenti!**

Mors tua vita mea...

Calato il sipario sui Video Game Awards 2012 è stato tempo di tirare le somme. The Walking Dead gioco dell'anno? Gli zombi nuovi dominatori del mercato videoludico? Beh pare proprio di sì, anche se a dire il vero la cosa non è che ci abbia stupiti più di tanto. Bastava infatti guardarsi un po' intorno per accorgersi in anticipo che questi simpatici protagonisti anonimi dall'affetto deviato, avrebbero conquistato i passati trecentosessantacinque giorni del nostro passatempo preferito a colpi di pezzi da novanta. Lollipop Chainsaw, Day Z, ZombiU, Resident Evil 6 e il già citato The Walking Dead sono solo alcuni dei titoli che hanno intrattenuto il pubblico tra estasi trash, orgasmi action e ritmate tachicardie di altri tempi. Ed è sempre di zombi, ora che il 2013 ha preso il suo legittimo posto nello scandire del tempo, che si parla in questa anteprima, e più precisamente della tanto attesa esclusiva di casa Sony The Last of Us, ovvero l'ennesima prova di sopravvivenza per i giocatori PlayStation che da qui al 7 maggio catalizzerà in via sempre più massiccia le attenzioni di tutta la stampa specializzata. Perché se lo zombi viene identificato comunemente come il simbolo del genere survival, gli addomesticati cani rabbiosi (in senso buono ovviamente) di Naugthy Dog hanno dato nuovamente prova che la paura, quella più ansiogena, è indiscutibilmente ancora affar di questi goffi signori senza mascella. Quello che si è visto durante i VGA, tra un premio e l'altro (delusioni annesse), è più di un semplice videogioco realizzato con le dovute attenzioni, semmai si tratta di una produzione che non sembra sentire i primi scalpiti timidi di PlayStation 4. Non c'è trucco e non c'è inganno cari signori, The Last of Us è tutto vero, parola d'onore. E sarebbe folle ammettere il contrario dopo quanto mostrato. Questa produzione come direbbero molti "spacca", crea desiderio e voglia di essere giocata oltre il più remoto anfratto dei suoi luoghi decadenti, e non solo perché dietro c'è il team di Uncharted a sostenere le grosse aspettative. È vero, magari il gioco attingerà pure troppo dai vari The Walking Dead e Io sono Leggenda, e persino da romanzi come La città dei ladri di David Benioff, ma se il risultato è questo, insomma, proprio non ci interessa: The Last of Us ha comunque gli attributi al posto giusto per rendere di nuovo tronfie le tasche di Sony e allo stesso tempo per entusiasmare anche il più polemico giocatore con la puzza sotto il naso attraverso una narrazione appassionante e una scenografia di sicuro impatto. L'avventura di Ellie e Joel si svolge in un mondo schiavizzato a causa delle spore fluttuanti di un fungo parassita che ha ormai lobotomizzato le menti degli abitanti, rendendoli incontrollabili e preda della follia più totale. Non c'è un edificio, una scuola o un negozio, infatti, che non sia stato preso d'assalto dai contaminati e che possa definirsi quindi un posto tranquillo dove trascorrere la notte. Lo sa bene Joel, sopravvissuto veterano dal passato travagliato che deve portarsi sul groppone la giovane e indifesa Ellie; più che una sopravvissuta una sprovveduta doc. Il problema non sono soltanto le persone contagiate, ma soprattutto chi come i protagonisti è riuscito a sopravvivere alla minaccia del fungo e ora lotta a denti stretti per un posto in questo west di cemento armato, prendendo tutto ciò che riesce a trovare in giro a costo anche di uccidere. Le ostilità sono dunque due, ma ai fini del gioco a nulla servono le distinzioni: qui c'è in ballo la propria vita e in The Last of Us tutti sono potenziali nemici, belli o brutti che siano, infetti e non infetti. C'è chi vi aggredirà o chi sospetterà di voi, ma mai chi vi accoglierà a braccia aperte, se non le persone più indifese, che nel gioco sono quasi sempre le donne (sarà mica una visione un po' maschilista?), incapaci di muoversi in questa selva oscura dominata principalmente dalla forza brutale degli uomini. Vita difficile per chiunque quindi, soprattutto in un posto dove l'unico mezzo per spostarsi (almeno da

> "Naughty Dog si è posta l'intento di rendere il giocatore completamente impotente alla situazione proposta, così che l'uso del cervello e della giusta dose d'astuzia debba obbligatoriamente prevalere al posto di inutili raptus sparatutto"

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: PS3, Xbox 360, PC
Origine: USA
Developer: Naughty Dog
Publisher: Sony Computer Entertainment
Genere: Adventure
Uscita: Maggio 2013
Giocatori: 1

Profilo NAUGHTY DOG

Pochi sono i developer che possono vantare un legame con il marchio PlayStation così indissolubile come Naughty Dog. Fondata nel 1984, l'azienda di Jason Rubin arriva al successo nel 1996 prima con Crash Bandicoot (consegnando così alla prima console Sony la sua più famosa mascotte), poi su PS2 con Jak and Daxter e infine, nella generazione PlayStation 3, con la pluripremiata serie di Uncharted.

Storia NAUGHTY DOG

Crash Bandicoot
1996 (PlayStation)

Jak and Daxter: The Precursor Legacy
2001 (PlayStation 2)

Uncharted: Drake's Fortune
2007 (PlayStation 3)

Uncharted 2: Il Covo dei Ladri
2009 (PlayStation 3)

Uncharted 3: L'inganno di Drake
2011 (PlayStation 3)

quanto visto finora) pare sia il cavallo; simbolo di una civiltà costretta a tornare alle origini dopo il fallout virale. Quella sensazione di protezione che si prova esplorando un posto poco raccomandabile a bordo di un veicolo chiuso, è difatti completamente nulla in The Last of Us. Vi sentirete sempre esposti al pericolo consapevoli che il girovagare a cielo scoperto nelle strade, vi aiuterà solo a raggiungere un posto più velocemente e non a proteggervi da eventuali trappole o aggressioni. Naughty Dog si è posta l'intento di rendere il giocatore completamente impotente alla situazione proposta, così che l'uso del cervello e della giusta dose d'astuzia debba obbligatoriamente prevalere al posto di inutili e istintivi raptus sparatutto. Qui si tratta di pura sopravvivenza, di lottare con le poche armi e risorse a disposizione, contro un'epidemia di proporzioni gigantesche dove il più forte mangia il più debole e il debole il meno debole: una legge da rispettare, ma anche, possibilmente da violare. L'esplorazione, pur se quasi sempre a piedi, svolgerà probabilmente un ruolo ancora più determinante che in altri titoli dello stesso genere. I video diffusi e le poche notizie trapelate sembrano dare ragione alle nostre supposizioni e alla possibilità, quindi, che il giocatore godrà di una libertà di movimento molto generosa, anche in più città diverse. Vista l'estrema riservatezza (esagerata) con la quale Naughty Dog sta lavorando al progetto, è difficile ancora dare in effetti una forma concreta a quanto affermato, ma non è da escludere che alcuni degli agglomerati urbani più famosi degli Stati Uniti d'America siano presenti nel gioco, seppur con nomi fittizi. Di certo ci sarà spazio anche per boschi, paludi e location più varie di quelle viste in un anno di trailer, ma ancora è difficile ipotizzare come la diversa conformazione degli ambienti influirà sulle meccaniche dinamiche del gioco e se queste verranno sfruttate in maniera originale. In conclusione The Last of Us rimane, oggi come il giorno della sua presentazione, un prodotto tanto ambizioso e in grado di rivoluzionare a suo modo un genere tornato in voga negli ultimi tempi come il survival, quanto misterioso e ancora privo di certezze. Qualunque sarà la sua identità finale una volta messa in bella mostra sul banco degli imputati, resta il fatto che l'esclusiva principe di PlayStation 3 (senza dimenticare la nuova fatica di David Cage Beyond: Two Souls), si schianterà certamente nell'industria del Videogioco con la veemenza mediatica tipica dei prodotti Sony; e ciò è pur sempre un bene in un 2013 quanto mai prossimo a chiudere in via definitiva la storia di questa console. Speriamo solo di non ritrovarci a rimpiangere le nostre buone speranze e di esprimere in futuro un parere più approfondito sulla nuova IP di Naughty Dog, con la consapevolezza, magari, che l'anno di GTA V e Bioshock Infinite si concluderà con un nuovo pretendente alla vittoria dei prossimi VGA. E questa volta, difficilmente ci saranno sviluppatori indie a godersi la festa... Forse.

Davide Panetta







Left: Il modo di comportarsi di Joel nei confronti di Ellie è molto simile a quello di un padre con la propria figlia. Il protagonista maschile di The Last of Us cercherà infatti non solo di proteggerla ma anche di insegnarle i principali trucchi della sopravvivenza.



PLAYSTATION DOCET

"PLAYSTATION 3 non è una console finita". Vuole forse dirci questo Naughty Dog, tra le righe, a ogni nuovo video di The Last of Us? Ipotesi a parte la verità è che tra i giochi in uscita quest'anno, il titolo prodotto da Sony rappresenta un nuovo traguardo tecnologico per il Videogioco in generale. Guardare le impressionanti animazioni facciali, il sistema di illuminazione degli interni, le ombre dei nemici allungarsi o restringersi in base alla diposizione della luce o la perfezione delle texture, sono cose che lasciano a bocca aperta e rimandano di un altro anno la nostra voglia di PlayStation 4. Di questo passo, quelli a sentirsi vecchi saremo noi!



Up: Naughty Dog sta concentrando i suoi sforzi nell'implementazione di un sistema di combattimento dinamico. A seconda del contesto ambientale e la posizione dei nemici, le soluzioni d'attacco cambieranno di volta in volta in maniera realistica, dando l'impressione che non ci sia limite alle possibilità di gioco.



Down: Tra le novità mostrate di recente c'è Tess, un nuovo personaggio la cui storia sembra intrecciarsi a quella di Joel. Rispetto a Ellie, Tess appare una tipa tosta e matura.





Right: Tra devastati spazi aperti e fatiscenti ambienti interni, una cosa è certa: l'aspetto grafico è tutt'altro che malridotto, e anzi, rappresenterà con ogni probabilità il pinnacolo tecnico di questa generazione.



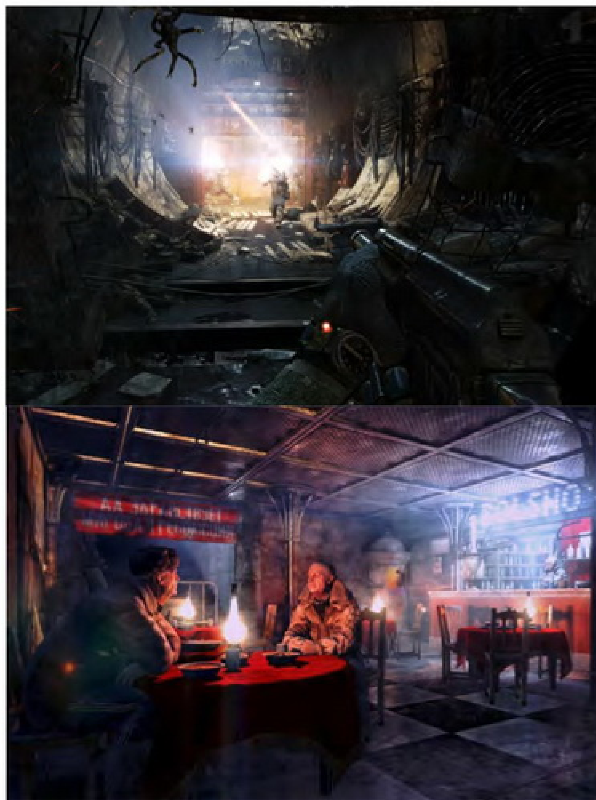






Up: Le paludi nascondono molti pericoli, fra cui mostri e nemici armati fino ai denti!

Down: Come in passato l'HUD è praticamente inesistente, lasciandovi agli indicatori degli strumenti il compito di dare la misura del vostro stato.



Metro: Last Light

CONCEPT 4A Games si sgancia da Glukhovsky per portare le avventure di Artyom in luoghi pericolosi e inesplorati, mentre la formula di Metro 2033 cerca di trovare il proprio equilibrio.

Quando il comunismo incontra l'inverno nucleare

Sono passati svariati anni dalla prima volta in cui abbiamo visto Artyom battersi per il bene dei sopravvissuti, e fra le rovine di Mosca molte cose sono cambiate. Il rigido inverno nucleare che ricopriva il cielo e raffreddava il mondo sta cedendo; fra le nuvole si vedono frequenti spiragli di un sole inaspettatamente caldo, e la vegetazione è tornata e fare capolino nel terriccio arido e radioattivo. La pioggia esiste, è copiosa e tossica, e rappresenta un ulteriore pericolo per gli umani, ma è anche sintomo di un ciclo che torna, donando speranza di una nuova vita in superficie.

Questo è, a grandi linee, il setting ambientale che troveremo una volta avviato Metro: Last Light, seguito di quel Metro 2033 partorito dalla feconda mente di Dmitry Glukhovsky. Nonostante l'ottimo esordio dello scrittore, questa volta 4A Games ha preso l'inattesa decisione di non basare il seguito sul libro "Metro 2034", come tutti si aspettavano, ma di procedere con una linea temporale fatta di eventi inediti, in cui Glukhovsky giocherà il ruolo di mero consulente. La sua influenza, nello specifico, riguarda la coerenza narrativa e la stesura di buona parte dei dialoghi.

> "Nonostante l'ottimo esordio dello scrittore nel primo capitolo della serie, questa volta 4A Games ha preso l'inattesa decisione di non basare il seguito sul libro "Metro 2034", ma di procedere con una linea temporale fatta di eventi inediti"

Possiamo vederlo come un chiaro segno della volontà degli sviluppatori di evolvere la serie in qualcosa di più, prendendosi le libertà necessarie a fare quei cambi di rotta che dovrebbero colmare le falle lasciate in 2033. Da quello che abbiamo avuto modo di vedere negli ultimi mesi, infatti, il gameplay dovrebbe essere una versione estesa, riveduta e corretta dei vecchi meccanismi, con una base estrapolata direttamente da quanto fatto col predecessore. Gli sviluppatori, infatti, si sono concentrati sull'introduzione di nuove meccaniche stealth, di un sistema di personalizzazione delle armi e sul miglioramento delle possibilità di esplorazione..

Aree più o meno aperte, saranno intervallate dalle città, in cui diviene possibile modificare l'equipaggiamento.

BANG BANG

Una delle maggiori critiche ricevute da Metro 2033 era lo scarso realismo delle armi, che risultavano sempre troppo imprecise e inaffidabili. Per ovviare al problema, 4A Games doterà ogni bocca da fuoco di nuove animazioni, oltre a ricalibrarne il funzionamento. In giro troverete sempre le versioni "lisce" delle armi, mentre starà a voi decidere quale aspetto personalizzare.







■ Down: Ancora una volta gli insediamenti danno spazio a numerose scene di vita quotidiana, che mostrano lo stato in cui versa la popolazione Russa sopravvissuta.

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: Playstation 3, Xbox 360, PC
Origine: Ucraina
Developer: 4A Games
Publisher: THQ
Genere: Sparatutto in prima persona
Uscita: Marzo 2013
Giocatori: 1

Profilo 4A Games

4A Games è una software house fondata a Kiev, in Ucraina. Nati nel 2006, sono noti soprattutto per Metro 2033. Molta della manodopera deriva direttamente da GSC Game World, autrice di S.T.A.L.K.E.R: Shadow of Chernobyl. In particolare, citiamo i nomi di Oles Shyskovtsov e Oleksandr Maksymchuk, creatori dell' X-Ray Engine e ideatori del 4A Engine della serie Metro.

Storia 4A Games

2010 (MULTI)
Metro 2033

FIORE ALL'OCCHIELLO

Metro 2033 ha avuto molti meriti, fra cui quello di aver dimostrato che il PC era ancora una piattaforma su cui valeva la pena puntare. Grazie alla sua grafica eccellente e a un'atmosfera magistralmente realizzata, il titolo emerse dalla massa collezionando i primi, interessatissimi, fan. In tutto questo era ben visibile l'influenza dell'autore originale del libro, Dmitry Glukhovsky.

Questa volta, i proiettili saranno utilizzabili per variare i "ferri" come preferirete, con ottiche e elementi che li potenzieranno. Negli insediamenti metropolitani sarà possibile fare poco altro, mentre nel corso delle missioni avrete a che fare con combattimenti corpo-a-corpo, potrete spegnere o distruggere le luci e evitare di venire scoperti con armi silenziate. I nemici, in questi frangenti, reagiranno tenendo conto di ciò che vedono e sentono: far scattare un allarme, per esempio, li porterà a controllare ogni angolo senza soluzione di continuità, finché non li avrete uccisi o non avranno fatto altrettanto con voi.

All'esterno dei luoghi popolati, incontrerete sezioni scriptate unite ad altre relativamente libere. Uno dei cambiamenti di maggior rilevanza sta nelle ore che passerete fuori dalle gallerie: la percentuale di tempo all'aperto, infatti, è stata aumentata a 40, contro il "misero" 20% del predecessore. Fra le rovine sarà molto importante cercare risorse utili alla missione, come filtri per la maschera anti-gas, proiettili, medicinali, esplosivi e zone d'approvvigionamento in generale. Per aumentare il realismo, inoltre, ogni nuovo filtro verrà accompagnato dalla durata, consistente in un countdown posto sul vostro orologio digitale. La maschera sarà fondamentale per la sopravvivenza, mentre gli effetti atmosferici e i liquidi la sporcheranno, costringendovi a pulirla con le mani per non avere la vista offuscata nei momenti peggiori.

Un altro frangente in cui 4A Games sta lavorando sodo è quello della caratterizzazione del protagonista che, a detta dei developer, sarà sviluppato attraverso numerose sequenze animate che spiegheranno non solo come si è arrivati alla guerra nucleare, ma anche "pezzi" importanti di ciò che è successo ad Artyom prima di diventare un ranger della madre Russia in rovina.

Le premesse, quindi, vogliono che Metro: Last Light possa risultare come un sapiente lavoro di miglioramento di quanto era già stato fatto, con una coordinazione costante del team di sviluppo e della community, che non ha smesso di dare il proprio parere su ciò che non andava in Metro 2033.

Giulio Pratola



Dark Souls II

CONCEPT Ai confini tra la generazione corrente e il futuro, il ritorno del gioco di ruolo che ha ridefinito i concetti di asprezza e frustrazione videoludica.

Down: Sistemi morali e boia su carri pronti a farvi la pelle nel caso non vi comportiate bene. Oceani, navi, scienziati pazzi, ragni parassiti e zombi ciechi. Bentornati all'inferno.

"L'inferno è lastricato di buone intenzioni"

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: TBC
Origine: Giappone
Developer: From Software
Publisher: Namco Bandai Games
Genere: Action RPG in open world
Uscita: TBC
Giocatori: 1

Profilo From Software

Nel novembre del 1986 nasceva la software house giapponese From Software, responsabile della creazione di serie di successo come Armored Core o Tenchu. Famosa per aver partorito alcuni dei titoli più difficili dell'intero panorama videoludico, annovera fra le sue produzioni i capolavori di Demon's Souls e del suo sequel Dark Souls.

Storia From Software

Armored Core V
2012 (Multi)

Dark Souls
2011 (Multi)

Demon's Souls
2009 (PS3)

Tenchu Z
2007 (Xbox 360)

Non ci sono più le foto di Hidetaka Miyazaki nel suo ufficio. Gli hanno detto che doveva toglierle. Gli hanno anche detto garbatamente che Dark Souls avrebbe dovuto prendere una boccata d'aria fresca. Così l'hanno riempito di complimenti: "Resterai il numero uno!", gridava qualcuno. Qualcun altro gli metteva la mano sulla spalla e lo assicurava che la sua creatura sarebbe finita in buone mani. Un po' come l'assistente sociale che alza le sopracciglia mentre ti porta via tuo figlio. Per carità, i nuovi papà sono in gamba (e sì, sono due) e nel giro si fanno chiamare Tomohiro Shibuya e Yui Tanimura. Ma che ne sai come vanno a finire 'ste cose. Metti che il figlio s'ambienta male? Fortuna che Miyazaki ha già altro a cui pensare (sembrerebbe), ma potrà comunque contare su un poco chiaro ruolo di supervisore nei confronti dell'infante. E cos'è che sappiamo di questo giovincello? Che si è fatto vivo la prima volta senza alcuna timidezza di fronte alla platea dei Sony Pictures Studios. E che qualcuno dice di averci anche scambiato due chiacchiere. Rumor a parte, iniziamo a chiamarlo col suo nome: Dark Souls II. Un'eredità pesante la sua, passata alla storia di certo non per brillantezza narrativa o visuali esaltanti, ma qui il pacchetto sembra di tutt'altra caratura. Da quando s'è palesato, nessuno ha avuto il timore di accostarlo a quei miraggi che al momento rispondono ai nomi di Watch Dogs o Star Wars 1313, e chi ha potuto osservarlo da più vicino, giura che pre-renderizzazioni a parte, il vento accarezza davvero le foglie e le fa vorticare dolcemente attorno alle caviglie del protagonista. Una cura estetica che è con tutta probabilità il risultato delle tasche enormi di questi nuovi genitori adottivi, gli stessi che giurano che Dark Souls II non si imbottirà di patch per compensare una prima uscita imbarazzante e che lo hanno portato dal peer-to-peer ai grandi server. E la difficoltà? Beh, stavolta l'intenzione è quella di mantenere dei controlli allineati al resto della serie, ma la missione è quella di offrire plot e meccaniche di gameplay più trasparenti. Non alleggerendo il carico di stress pendente sul giocatore, ma indirizzandolo, lasciando che apprenda passo dopo passo le leggi spietate di questo nuovo inferno. Un inferno che ha le stesse dimensioni open world del suo predecessore, ma che sarà più denso di punti focali e popolazione; lontano da Lordran, ma sullo stesso pianeta, ancora nei panni di un maledetto, costretto stavolta a fare i conti anche col "tempo e le ere". Siamo al 25%. Inferno ancora lontano, magari di un'altra generazione. Ma tanto basta per iniziare a soffrire.



Marco Maru

Gears of War: Judgment

CONCEPT ■ Nuovi retroscena per il quarto capitolo della serie targata Microsoft. Ottimizzazione senza precedenti dell'Unreal Engine 3 e un multiplayer ampliato con due nuove modalità.

Squadra Kilo a rapporto!

Ci sono svariati titoli che hanno reso grande l'Xbox 360 e allo stesso modo ci sono migliaia di persone che hanno preferito la console americana a quella del Sol levante. Un motivo per cui la maggior parte dei videogiocatori tiene un Xbox 360 nella propria cameretta è proprio Gears of War. Non è facile per le case di produzione creare un brand che entusiasmi, che sia capace di tenerci incollati al televisore per svariate ore e per numerosi sequel. Sfornando un nuovo capitolo ogni due anni, si rischia di riproporre i soliti cliché, rendendo vani in questo modo gli sforzi, da parte degli sviluppatori, di creare una perla rara. In linea teorica, una trilogia, sia che stiamo parlando di film, libri o videogiochi, è la soluzione migliore per narrare una storia solida, in grado di far luce su tutte le vicende senza lasciare nulla in sospeso. Evidentemente però, il richiamo dei soldi è fortissimo, e la maggior parte delle volte la cosa porta a sfruttare più del dovuto un nome, rovinandolo nel tempo. Per questo motivo, l'annuncio di Gears of War: Judgment, prequel dei precedenti capitoli, ha indisposto buona parte degli appassionati della saga, ma ci sono valide ragioni per aspettare con ansia questo nuovo episodio. Nonostante il team creativo abbia subito alcune perdite, i ragazzi di Epic Games, già sviluppatori dei primi tre videogiochi, hanno collaborato con People Can Fly alla realizzazione di questo titolo, e siamo convinti che questa unione possa portare una ventata di aria fresca all'interno del brand. Al posto della squadra Delta, che ci ha accompagnato per tutta la trilogia, capitanerete la squadra Kilo, vestendo i panni di Damon Baird. La storia inizia trenta giorni dopo l'Emergency Day, giorno della discesa delle locuste sul pianeta Sera; la prima location sarà l'aula di un tribunale, dove Damon, insieme alla sua squadra, sarà accusato di aver utilizzato un'arma creata dal padre del nostro beniamino Marcus, Adam Felix, durante l'attacco delle locuste sull'isola di Halvo Bay. Le vicende vengono narrate tramite flashback, mostrati al giocatore utilizzando l'espediente del processo (con le domande del giudice poste al protagonista), e lasciando a noi il compito di vivere quelle missioni che andranno, in sostanza, a formare la testimonianza rilasciata dal leader della squadra Kilo. Durante la campagna principale avrete inoltre la possibilità di completare degli obiettivi secondari, totalmente facoltativi, che però, se portati a termine, sveleranno nuovi retroscena sulla storia di Damon e co. e sulla natura delle locuste.

Ad aumentare la longevità ci pensa il nuovissimo sistema a stelle, per la prima volta inserito in un Gears of War: durante ogni missione guadagnerete un punteggio assegnato in base al numero di uccisioni, a come le eseguirete (gli headshost vi daranno un bonus aggiuntivo) e alle armi utilizzate. Rigiocare le missioni in cerca del punteggio perfetto è un incentivo interessante a cimentarsi più e più volte nella campagna principale, giocando ogni volta in maniera più attenta ed efficace.

Tra le tante innovazioni del gameplay, quella sicuramente più interessante è il nuovo sistema di spawn dinamico dei nemici, che vi metterà di fronte a situazioni sempre nuove. Per rendere il gioco più frenetico e difficile, People Can Fly ha fatto in modo che ogni incontro sia unico, sia dal punto di vista dello spawn dei nemici (ripassando da un medesimo punto non incontrerete di certo gli stessi tipi di locuste), che del design. Oltre a questo, è stata aumentata notevolmente la velocità d'azione: sarà ad esempio possibile raccogliere le munizioni semplicemente passandoci sopra e cambiare arma (fino a un massimo di due per ogni giocatore) cliccando il tasto Y. Alle classiche modalità multiplayer, che hanno caratterizzato i precedenti Gears of War, si affiancheranno due modalità completamente nuove, OverRun e Free-For-All, che vanno ad aumentare il già ampio comparto online. Nella prima, che sostanzialmente è l'unione tra le modalità Orda e Belva già presenti nei vecchi titoli, prenderete a turno le parti dei COG e delle locuste con l'obiettivo di difendere o conquistare un generatore. New entry assoluta, in OverRun, è il sistema a classi che, a seconda del personaggio della squadra Kilo selezionato, potrete essere Scout, Medici, Assalitori o Ingegneri, ognuno con il suo compito specifico che lo rende fondamentale all'interno del team. Per quanto riguarda la Free-For-

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: Xbox 360
Origine: USA
Developer: Epic Games - People Can Fly
Publisher: Microsoft Studios
Genere: Sparatutto in terza persona
Uscita: 19 marzo 2013
Giocatori: TBA

Profilo Gears of War

Proprio quando pensavamo che fosse finita, la casa di produzione americana decide di produrre un altro capitolo della saga che ha fatto innamorare moltissimi gamer. Vista la fine del terzo capitolo, un prequel era l'unica opzione per poter vestire ancora una volta i panni della resistenza umana.

Storia Gears of War

Gears of War
2006 (Xbox 360)

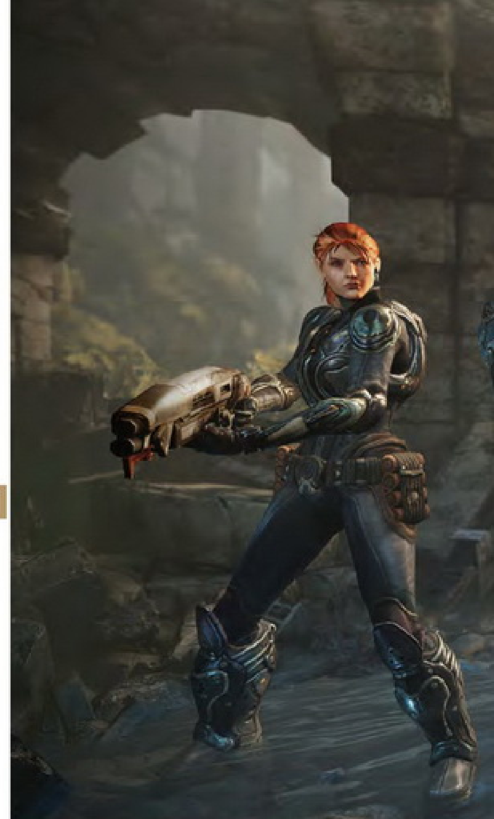
Gears of War
2007 (PC)

Gears of War 2
2008 (Xbox 360)

Gears of War 3
2011 (Xbox 360)

Gears of War: Judgment
2013 (Xbox 360)

■ Right: Nonostante il motore grafico sia lo stesso di Gears of War 3, l'Unreal Engine 3 è stato sfruttato al massimo per garantire le migliori prestazioni.







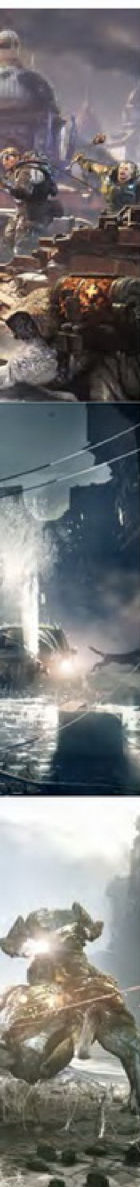




QUATTRO PERSONAGGI IN CERCA DI LOCUSTE

Probabilmente sentirete la mancanza di Marcus e di tutta la squadra Delta, ma non disperate, perché la squadra Kilo riuscirà a farsi un po' di spazio all'interno del vostro cuore. Il team è formato da due volti noti: il biondo ingegnere Damon Baird e Augustus Cole, soldato assalitore con una maggiore potenza di fuoco. Due le new entry: Garron Paduk, un veterano della guerra dell'est, e Sophia Hendrik, medico appena entrata nelle file COG.

Up: La squadra Kilo al completo, pronta a tutto per difendere l'umanità dalle locuste.



Left: In Gears of War: Judgment gli effetti di luce sono stati nettamente perfezionati e già da queste immagini si vedono i miglioramenti.





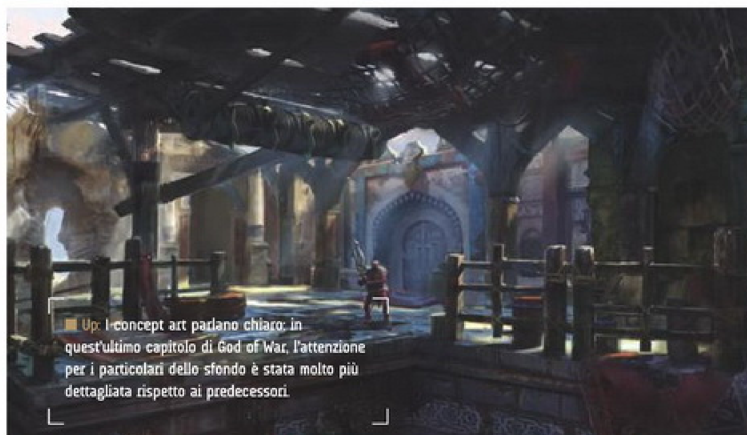


All mode vi ritroverete in un classico match "tutti contro tutti", diverso però dai suoi predecessori per un gameplay più orientato sul Frag style (ovvero sulle uccisioni) caratteristico degli FPS ambientati in un'arena.
Dal punto di vista tecnico, l'arcinoto motore grafico Unreal Engine 3, che ha reso grande Gears of War fin dal primo capitolo, ha visto un'ulteriore evoluzione del suo potenziale, raggiungendo un'ottimizzazione senza precedenti. Sfruttando al massimo il motore, People Can Fly è riuscita a garantire un frame rate totalmente stabile, una resa grafica priva di quei fastidiosi pop-up delle texture e una realizzazione degli effetti volumetrici e delle luci davvero degna di lode.
State certi che per ottenere un prodotto tecnicamente migliore di Gears of War: Judgment bisognerà attendere l'uscita dell'Xbox 720.

Mauro Indini

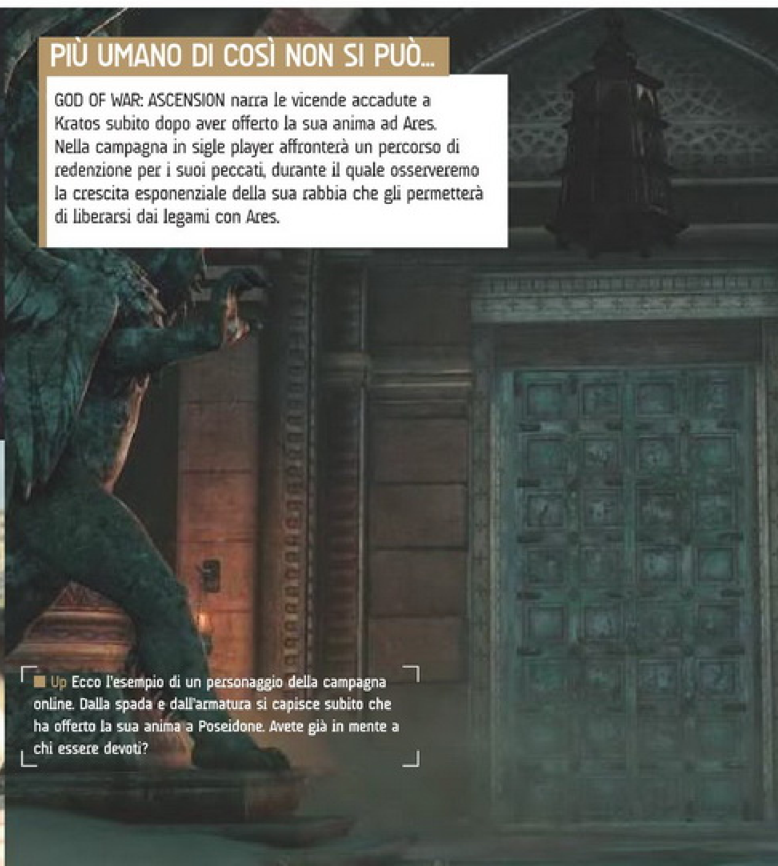
PIÙ UMANO DI COSÌ NON SI PUÒ...

GOD OF WAR: ASCENSION narra le vicende accadute a Kratos subito dopo aver offerto la sua anima ad Ares. Nella campagna in sigle player affronterà un percorso di redenzione per i suoi peccati, durante il quale osserveremo la crescita esponenziale della sua rabbia che gli permetterà di liberarsi dai legami con Ares.



Up: I concept art parlano chiaro: in quest'ultimo capitolo di God of War, l'attenzione per i particolari dello sfondo è stata molto più dettagliata rispetto ai predecessori.





Up Ecco l'esempio di un personaggio della campagna online. Dalla spada e dall'armatura si capisce subito che ha offerto la sua anima a Poseidone. Avete già in mente a chi essere devoti?

God of War: Ascension

CONCEPT ■ Un passato burrascoso tutto da scoprire, nuove meccaniche di gioco e una novità assoluta: il multiplayer.

L'ultima fatica di Kratos

Proprio quando pensavamo di aver scoperto tutto lo scibile della storia di Kratos, ecco che Sony se ne esce con un nuovo capitolo della saga. Temporalmente, Ascension è il primo episodio in assoluto della serie e si concentra sugli avvenimenti immediatamente successivi alla trasformazione di Kratos nel "Fantasma di Sparta". Al giorno d'oggi, i brand più famosi vengono spolpati fino all'osso, esautorati delle loro potenzialità, rischiando in questo modo di perdere quel fascino che li ha resi grandi. Ma a garantire per God of War ci pensa Todd Papy, game director, che afferma: "Ascension soddisferà pienamene le grandi aspettative di tutti i fan della saga".
Rincuorati da questa dichiarazione, a questo punto però la domanda, più che lecita, che si pone il mondo videoludico è: ma c'è davvero bisogno di un altro episodio? Evidentemente sì.
Sconvolti gli equilibri esistenti tra l'Olimpo e la terra non resta che svelare i retroscena di un Kratos ancora parzialmente umano, che lo hanno portato a compiere la sanguinosa vendetta che ha coinvolto tutti gli Dei.
Nonostante i Santa Monica Studio siano sempre stati un'ottima garanzia, col tempo si rischia di non aver più nulla da raccontare, e la paura di trovarsi di fronte a un gameplay alla lunga ripetitivo e a una veste estetica non più in grado di stupire (visto che il motore grafico è lo stesso di God of War 3) c'è e si sente. Detto questo, non perdete le speranze perché Ascension, nonostante i dubbi e i timori, si prospetta in realtà un must have per tutti i possessori di PlayStation 3. La novità più interessante, e più discussa, è sicuramente l'aggiunta del multiplayer, elemento quasi irrinunciabile, presente praticamente in tutti i videogiochi, persino in quelli studiati appositamente per il single player. L'online si presenta slegato dalle vicende narrate nel single player e oltretutto non è possibile utilizzare il nostro beniamino: ogni giocatore avrà quindi la possibilità di customizzare il proprio personaggio, scegliendo a quale dio, tra Zeus, Ade, Poseidone e Ares, giurare fedeltà. In base alla divinità scelta avrete a disposizione poteri e abilità uniche differenti, oltre alle armi tipiche del gruppo a cui deciderete di affiliarvi. Avanzando nella campagna online guadagnerete punti esperienza che vi permetteranno di potenziare il vostro eroe secondo un percorso creato ad hoc per la divinità scelta; nel caso in cui vi stanchiate della scelta fatta sarà comunque possibile cambiare la propria devozione in favore di un altro Dio o addirittura creare un personaggio multiclasse. Nella versione beta mostrata, avevamo solo due divinità tra cui scegliere: Zeus e Ares, alternabili in un secondo momento. Dopo un breve tutorial teso all'apprendimento delle diverse combo utilizzabili, arriva il momento di scegliere tra due diverse modalità di gioco: Favore degli Dei e Favore degli Dei a Squadre, ognuna con un'arena dedicata, e la partita veloce, dove prendere parte a un match casuale. La prima modalità è, a conti fatti, un Death Match, tutti contro tutti, per un massimo di 4 giocatori, mentre la seconda consiste in uno scontro tra Troiani e Spartani che coinvolge fino a un massimo di 8 partecipanti. Successivamente, scegliendo l'opzione «Campione» dal menù principale, è possibile modificare e personalizzare il nostro personaggio tramite tre sotto-menù: Arma, Armature e Abilità. Come già citato in precedenza, durante la campagna multiplayer sarà possibile accumulare punti esperienza che vi permetteranno di potenziare armi ed armature e di sbloccare nuovi equipaggiamenti. Ora veniamo alle due modalità disponibili. Per quanto riguarda la prima, Favore degli Dei, saremo impegnati in un classico scontro a quattro, all'interno di un'arena ricca di pericoli: sarà, infatti, possibile eseguire diverse uccisioni ambientali sfruttando gli spuntoni sulle pareti, una pioggia di frecce attivabile ogni tot e una balconata perfetta per far crollare gli avversari nel vuoto. A complicare il tutto, ci pensa Ercole armato di Cestus, pronto a intervenire con un attacco d'energia. Favore degli Dei a Squadre consiste invece in uno scontro tra due fazioni, per un massimo di 8 giocatori, impegnate nella conquista dei punti «collettivi»: l'acquisizione di suddetti punti avviene tramite l'uccisione degli avversari e l'occupazione di determinati altari votivi, in una sorta di classico «cattura la bandiera». Dal punto di vista tecnico, nonostante siano state apportate poche migliorie nel comparto grafico, i personaggi sono caratterizzati da una fluidità maggiore e i movimenti appaiono più realistici, gli sfondi e le texture sono più dettagliate e gli effetti di luce sono molto più dinamici rispetto a God of War III. I ragazzi di Santa Monica hanno giocato, per la seconda volta, la carta del prequel (ricordate Chains of Olympus per PSP?) insieme a quella un po' più rischiosa del multiplayer, ma almeno sembrano riusciti a rinfrescare il brand dandoci l'opportunità di goderci un God of War per più delle canoniche dieci ore di campagna principale.

Mauro Indini

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: Ps3
Origine: USA
Developer: SCE Santa Monica Studio
Publisher: Sony Computer Entertainment
Genere: Action/Adventure
Uscita: 13 marzo 2013
Giocatori: 1-8

Profilo God of War

La prima volta che ci siamo calati nei panni di Kratos avevamo ancora la tanto amata PlayStation 2. L'anno era il 2005 e di certo non sapevamo che questo spartano avrebbe conquistato il nostro cuore. Oggi, a quasi 8 anni di distanza, stiamo per affrontare l'ultima, che poi è la prima, avventura del flagello degli Dei.

Storia God of War

God of War
2005 (PS2)

God of War II
2007 (PS2)

God of War: Betrayal
2008 (PSP)

God of War: Chains of Olympus
2007 (Mobile)

God of War III
2010 (PS3)

God of War: Ghost of Sparta
2011 (PSP)

God of War: Ascension
2013 (PS3)





Up Rex Fury (il personaggio al centro con la cicatrice) sarà il principale antagonista del gioco.





INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: Wii U
Origine: Regno Unito
Developer: Traveller's Tales
Publisher: Nintendo
Genere: Free roaming
Uscita: 2013
Giocatori: 1

Profilo Traveller's Tales

Traveller's Tales, software house britannica fondata nel 1990, è responsabile di titoli legati a serie altrui come Crash Bandicoot e Sonic, ma è con il brand LEGO che ha visto la propria ascesa. Sin dal 2005 il suo nome è indissolubilmente legato al marchio a mattoncini più famoso al mondo, nelle trasposizioni di altrettanto celebri brqand cinematografici e non come Star Wars, Indiana Jones, Batman, Rock Band e, ultimo, Il Signore degli Anelli.

Storia Traveller's Tales

LEGO
2012 (PC, PS3, Xbox 360, Wii, 3DS, PS Vita)

LEGO Il Signore degli Anelli : Il videogioco
2011 (PC, PS3, Xbox 360, Wii, DS, PSP)

LEGO Pirati dei Caraibi: Il videogioco
2010 (PC, PS3, Xbox 360, Wii, DS, PSP)

LEGO Harry Potter: Anni 1 - 4
2009 (PS3, Xbox 360, Wii, DS, PSP)

LEGO Rock Band
2008 (PC, PS3, Xbox 360, Wii)

LEGO Batman: Il videogioco
2005 (PC, Xbox, GC, PS2)

FIORE ALL'OCCHIELLO

Come appassionati di Star Wars siamo sempre molto vicini a LEGO Star Wars: La saga completa, ma è indubbio che, da allora, Traveller's Tales e la serie stessa hanno accumulato notevole esperienza e ci sbilanciamo sin da ora affermando che, se le premesse troveranno conferma all'uscita, sarà LEGO City: Undercover a rappresentare quanto di meglio questa saga ha da offrire.

LEGO City: Undercover

CONCEPT La filosofia iniziata con LEGO Star Wars portata al suo apice: umorismo, libertà e distruzione.

GTA a blocchi? No, è l'essenza di LEGO

Sin da subito LEGO City: Undercover, la nuova avventura firmata Traveller's Tales per Wii U, ha suscitato un discreto interesse, sia perché rappresenta una delle poche esclusive di un certo rilievo nel catalogo iniziale della nuova console sia per il modo unico di rappresentare il mondo a cui appartiene. I primi capitoli hanno rappresentato i "mattoncini"; ora si è arrivati alla "costruzione" finale. LEGO City: Undercover, che abbiamo provato in esclusiva italiana presso Nintendo of Europe, è questo: tutta l'esperienza che Traveller's Tales ha accumulato negli anni (la serie nasce nel 2005 con la trasposizione delle prime tre pellicole, secondo la cronologia narrativa, dell'esalogia di George Lucas) si sente, si vede e si può tastare con mano. Ogni angolo di città è liberamente esplorabile, con buona parte di essa distruttibile e malleabile secondo le esigenze del protagonista. Quest'ultimo, Chase McCain, porta con sé, visto il suo ruolo di agente sotto copertura, tutta una serie di travestimenti unici indispensabili per proseguire livello dopo livello e nell'avventura tutta. Un tipo di approccio che si è già visto nelle precedenti iterazioni, ma che viene ora semplificato e unificato proprio grazie a questo stratagemma narrativo. Rimanendo in tema, la storia si presenta da subito a forte tinte umoristiche, ma non solo. Nelle tre ore che abbiamo passato con



il gioco abbiamo trovato (molti ci sono stati suggeriti però) numerosissimi riferimenti al mondo del cinema, così tanti che avremmo potuto realizzare questo articolo solamente citandoli: dalla scena di apertura fino ai dialoghi e alle cut-scene (ovviamente realizzate col motore di gioco) tutti i frammenti della sceneggiatura pullulano di citazioni. Tra le più celebri la scena, già vista nel trailer di annuncio, di combattimento all'interno del dojo di karate ispirata al film Matrix o investigatori con le fattezze di Sherlock Holmes, Magnum P. I. e il detective Callaghan. Non si può certo dire che i timori riguardo la mancanza di una vera e propria licenza a cui fare riferimento si siano rivelati fondati, anzi: se prima della prova si poteva pensare che il non avere a che fare con Star Wars, Indiana Jones, Harry Potter o Il Signore degli Anelli potesse tradursi in una mancanza di creatività, i risultati ci hanno sorpreso e potremmo sbilanciarsi fino a dire che, così facendo, la storia e i dialoghi ne abbiano addirittura giovato.

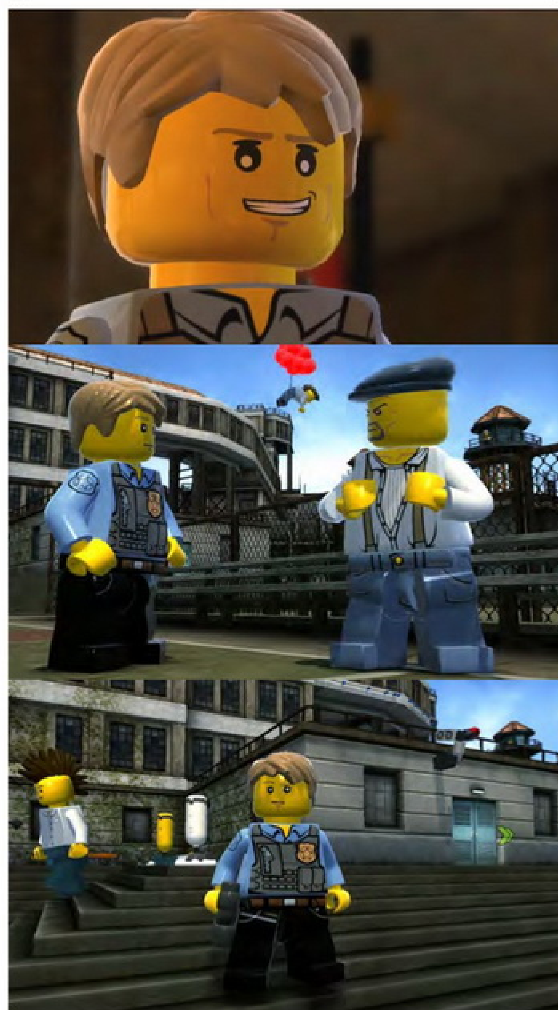
Per quanto riguarda lo stile di gioco, non possiamo dire che siano presenti particolari innovazioni. Chiunque abbia avuto modo di giocare, o anche solamente provare, uno o più dei precedenti capitoli della serie, si troverà immediatamente a proprio agio: i combattimenti vengono, almeno nella prima parte di gioco, gestiti da un solo pulsante, le sezioni platform non sono particolarmente severe (seppur non vadano sottovalutate) e la guida dei veicoli è la cosa più lontana alla simulazione che si possa trovare. Su quest'ultimo punto possiamo dire di aver avuto non poche difficoltà nel manovrare i tanti mezzi di locomozione, sia che si trattasse di una classica auto, di un trattore o di un tir, visto che i comandi non sembravano ancora tarati al meglio. In ogni caso, ci è stato assicurato che la versione del gioco testata fosse assolutamente provvisoria e difatti non sono mancanti i bug, alcuni anche piuttosto divertenti.

La struttura open-world lascerebbe pensare a molte missioni secondarie, ma non sarebbe corretto catalogare così le parti extra di gioco. Non ci sono infatti veri e propri compiti alternativi alla campagna principali, ma raccolte di mattoncini, creazioni di veicoli (tantissimi), scoperte di tesori e figurine; tutta una serie di collezioni necessarie per gli stacanovisti del completamento. Al termine del primo atto (saranno tre nella versione completa) eravamo solamente al 3% di gioco nonostante ci fossimo dilettati anche a esplorare LEGO City in tutte le sue sfaccettature. Tale aspetto dell'esperienza ci lascia quindi estremamente positivi riguardo la sua longevità. Altrettanto non si può dire della varietà di gioco, ma lo stile rientra nel classico "dai, ancora quell'ultimo blocco e smetto. No, dai, un altro ancora". Un coinvolgimento puramente ludico e tipico dei videogiochi LEGO (così come dei mattoncini tradizionali) che altrettanto ci ha lasciato positivo sul gioco in sé. Più di tutto, è questo che ci ha piacevolmente colpito della nostra prima prova sul campo di LEGO City: c'è tanto da fare, la storia è genuinamente divertente con profondi rimandi al cinema e alla serie televisive e lo spirito LEGO si sente fino al midollo.

Massimiliano Di Marco

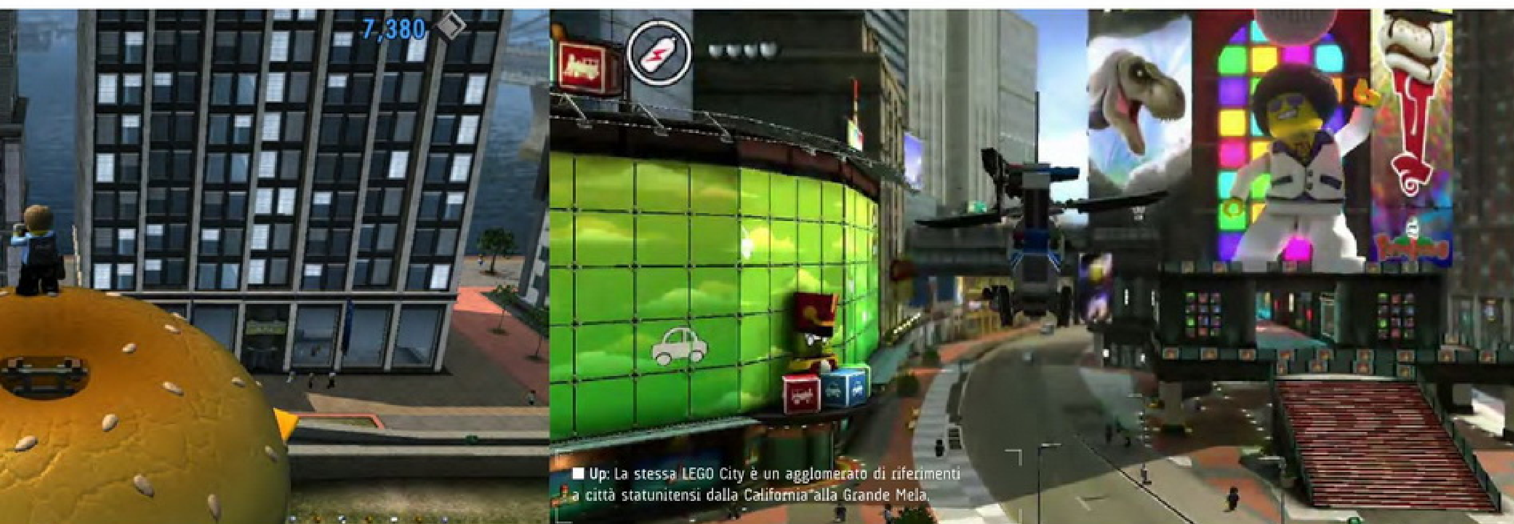
> "Se prima della prova si poteva pensare che il non avere a che fare con Star Wars, Indiana Jones, Harry Potter o Il Signore degli Anelli potesse tradursi in una mancanza di creatività, i risultati ci hanno sorpreso"

Down: Chase McCain, il nostro affascinante e impavido protagonista.



E IL GAMEPAD?

Trattandosi di un prodotto Wii U è doveroso soffermarsi anche sul GamePad e il modo in cui è stato implementato nel gioco. Chase McCain, il protagonista, avrà fin da subito un palmare (esteticamente identico al pad che stringiamo tra le mani) utilizzabile per scannerizzare l'ambiente circostante alla ricerca di impronte e indizi, per leggere la mappa, ricevere chiamate e verificare le statistiche di gioco. Un uso, insomma, abbastanza convenzionale.



Up: La stessa LEGO City è un agglomerato di riferimenti a città statunitensi dalla California alla Grande Mela.



Left: Il developer ha confermato che il trailer mostrava la grafica del gioco e non sequenze animate. Ottimo, vero?

Down: Gabriel Belmont, una volta cacciatore di vampiri, trasformato lui stesso nel più temuto fra questi! E il suo ritorno avrà conseguenze per tutti...



INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: PlayStation 3, XBox360, PC
Origine: Giappone
Developer: Mercury Steam
Publisher: Konami
Genere: Action
Uscita: 2013
Giocatori: 1

Profilo Mercury Steam

Società fondata da membri di Rebel Act Studios, con sede a Madrid, Spagna. Il developer si dedica allo sviluppo di videogiochi per le maggiori console, mosso da quello che Mercury Steam stesso definisce la passione per il videogioco in qualità di forma artistica. Ha collaborato con lo studio Kojima per lo sviluppo di Castlevania: Lords of Shadow.

Storia Ryozo Tsujimoto

Storia Mercury Steam
2010 (PS3, Xbox360)

Castlevania: Lords of Shadow
2007 (PC, PS3, Xbox360)

Clive Barker's Jericho
2006 (IPhone)

Zombies
2005 (PC, XBox)

American McGee Presents: **Scrapland**

Fiore all'occhiello

Mercury Steam considera il videogioco come mezzo d'espressione artistica. E arte è anche tecnica: grande riguardo viene dedicato da Konami stessa alla cura dei concept per la creazione delle ambientazioni e la caratterizzazione dei personaggi; il sito ufficiale di Castlevania Lords of Shadow 2 ospita ne una galleria, di modo che l'utente possa visionare, oltre al "prodotto finito", ovverosia il trailer come anche i vari screenshots, i passaggi che l' hanno preceduto.

Castlevania: Lords of Shadow 2

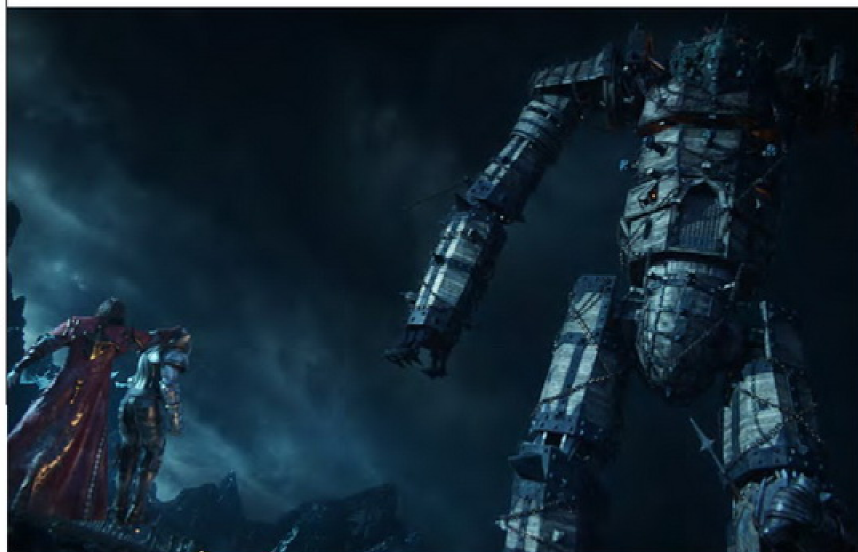
CONCEPT **Forte di una grafica migliorata e nuove possibilità, torna Gabriel Belmont, per la conclusione della saga dedicata ai Lords of Shadow.**

Tornerò, e la mia vendetta sarà terribile!

Il capitolo finale della saga dedicata ai Lords of Shadow arriverà nel prossimo anno sulle nostre console e PC. Approfittando del Videogames Awards 2012, Konami ha mostrato un nuovo trailer del gioco in questione, attualmente in fase di sviluppo alle cure del developer spagnolo Mercury Steam. In Castlevania: Lords of Shadow 2 i fatti si ricollegheranno direttamente al prequel Castlevania: Lords of Shadow, con un Gabriel Belmont corrotto dalla maledizione che lo perseguita e tramutato ormai nel vampiro conosciuto come Dracula. Indebolito fino allo stremo e stanco della sua immortalità, Gabriel dovrà fare rientro nel proprio castello per ottenere nuovamente le forze che ha perduto, così da ritornare agli antichi fasti che tanto rimpiange. Tuttavia, altri Belmont bramano la distruzione del mostro: i due elementi finiranno fatalmente per collidere. Il protagonista, che sarà appunto Gabriel, avrà a disposizione un arsenale rinnovato con cui eseguire i suoi attacchi combinati, come anche nuove doti magiche per spazzare via chiunque tenterà di sbarrargli il passo, fino ad affrontare il duello finale. Certamente ci aspettano dure battaglie in cui aprirci la strada fra molti avversari, come lasciato intendere dal trailer; avremo anche da affrontare giganti creature, per abbattere le quali sarà presumibilmente necessario fare appello ai poteri magici che il nostro vampiro trae nutrendosi dell'altrui sangue.

Fin dalla pubblicazione del trailer, l'attenzione è stata puntata sulla componente grafica: nessun filmato d'intermezzo, come ribadito anche dal publisher, le scene che mostrano il ritorno di Dracula sono prese direttamente dal gioco. L'enfasi è puntata quasi totalmente su Gabriel, la sua trasformazione e la forza di un personaggio che, ormai corrotto e in decadenza, decide di sacrificare anche l'intero mondo pur di ritornare ad assaporare il gusto della potenza incontrastata. Nonostante il ruolo di antieroe, il suo cipiglio fiero, la sua voglia di riscatto e i suoi inquietanti occhi rossi meriteranno la simpatia di molti giocatori. Da quanto Konami ha mostrato finora, non solo i personaggi, ma anche le ambientazioni di Castlevania: LoS2 saranno di grande effetto: il developer ha pensato ad estese aree cupe dal fascino inquietante, e certamente l'esplorazione della zona comprendente il castello del principe delle tenebre ci riserverà più di un brivido. Attendiamo insieme, dunque, di testimoniare all'epilogo di questa lotta tra forze opposte.

Sonia Sufflico



■ Down: Jump Out è il sottotitolo giapponese, mentre New Leaf quello americano. Al momento dell'uscita di questo numero di Game Republic, chissà che non sia stato reso pubblico anche quello europeo?





Animal Crossing

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: 3DS
Origine: Giappone
Developer: Nintendo
Publisher: Nintendo
Genere: Simulazione
Uscita: 1° trimestre 2013
Giocatori: 1

Profilo Animal Crossing

La serie nasce nel 2001 come Animal Forest (questa la traduzione letterale del titolo giapponese), disponibile sui Nintendo 64 del Sol levante. Il successo arriva però con l'edizione Gamecube, la prima a raggiungere l'Occidente. La serie si sposta poi su Nintendo DS e Wii, con piccole aggiunte atte a espandere una struttura sostanzialmente invariata.

Storia Animal Crossing

Animal Forest
2001 (N64)

Animal Crossing
2005 (Gamecube)

Animal Crossing: Wild World
2006 (DS)

Animal Crossing: Let's Go to the City
2008 (Wii)

CONCEPT ■ **Continua il soggiorno nel villaggio degli animali di Nintendo. Stavolta il potere è nelle vostre mani, visto che sarete chiamati a diventare primo cittadino!**

C'è un nuovo sindaco in città

Il primo Animal Crossing (che proprio il primo non era, visto che sui Nintendo 64 nipponici c'era già Animal Forest) è una vera e propria pietra miliare: né Second Life né The Sims, Animal Crossing proiettava il giocatore e il suo avatar in un micromondo vivo e attivo 24 ore su 24, fatto di routine quotidiane, sorprese, imprevisti ed eventi da ricordare. Proprio come una vita vera, tanto che i giocatori più fedeli hanno sacrificato Natale e Capodanno con amici e parenti per non perdersi le feste organizzate da Nintendo nel suo fatato villaggio di animali. I seguiti su Nintendo DS e Wii hanno sì introdotto novità interessanti, ma hanno fallito nel rendere accattivante l'esperienza di gioco anche per chi avesse già completato interi cicli annuali al primo giro su Gamecube. È presto per dire se il nuovo Animal Crossing su 3DS (ancora sprovvisto di un sottotitolo europeo ufficiale) riuscirà a risultare fresco e avvincente sia per le nuove generazioni che per la vecchia guardia ma, basandoci sull'accoglienza riservata dai giapponesi al titolo in questione, possiamo essere più che ottimisti. A saltare subito all'occhio è una novità non di poco conto, riguardante il vostro ruolo nell'economia del villaggio: per la prima volta sarete eletti sindaco! Il vecchio Tortimer è andato in pensione (lo ritroverete in ritiro sulla sua isoletta dal clima tropicale) e toccherà al giocatore vestire la fascia di primo cittadino. In termini di gameplay, ciò significa che sarete voi a decidere dove piazzare una fontana piuttosto che costruire un ponte e così via. Potrete inoltre scegliere l'ubicazione della vostra casa, ora personalizzabile anche nella planimetria e nella facciata esterna. Ancora, in rapida carrellata: sarete in grado di abbigliare da testa a piedi il vostro avatar, nuotare in cerca di tesori sottomarini, visitare nuovi negozi, prestarvi a una manciata di inediti lavoretti extra e barattare il vostro usato con quello degli altri giocatori. Giustamente implementate le funzioni di StreetPass e SpotPass, utili rispettivamente per visitare i villaggi dei giocatori incontrati per strada e ricevere nuovi oggetti a sorpresa direttamente da Nintendo. L'immancabile effetto 3D completa il colorato e brioso pacchetto. Dopo aver visto Animal Crossing per settimane in testa alle classifiche giapponesi dei software più venduti (in un periodo movimentato come quello natalizio, per giunta), Nintendo sembra essere in attesa della giusta finestra di mercato per il lancio occidentale (che ormai dovrebbe essere imminente) e replicare l'enorme successo in territori meno avvezzi al videogioco 24/7 (ventiquattro ore su ventiquattro, sette giorni su sette).

Manuele Paoletti



■ Up: Tra i lavoretti part time cui potreste dedicarvi figura quello di cameriere al bar. Potrete anche improvvisarvi curatori di mostre al museo, esibendo a piacimento le vostre collezioni più belle.



Left: Tradimenti, combattimenti, inseguimenti a non finire e attacchi da parte di animali feroci rendono l'atmosfera di Tomb Raider claustrofobica e viscerale.



Left: Si è parlato molto della sequenza nella quale la giovane ragazza si trova costretta a uccidere un cervo per il proprio sostentamento, o quella nella quale sembra essere vittima di una violenza. La forza del nuovo episodio della saga forse è proprio questa: nel ruolo della giovane donna siamo catapultati in un mondo popolato dalle nostre paure primordiali.

Tomb Raider

CONCEPT Tomb Raider racconta l'intensa storia delle origini di Lara Croft e la sua parabola di trasformazione nell'eroina che tutti noi conosciamo. La giovane esploratrice, per sopravvivere, dovrà far ricorso al suo istinto, lottando contro se stessa e contro ogni convinzione morale.

Un viaggio alla scoperta della vera Lara Croft

Tra i titoli in arrivo in questo inizio 2013 sicuramente uno dei più attesi è Tomb Raider, nuovo capitolo della saga firmato ancora una volta Crystal Dynamics. Dopo aver ereditato la gestione del franchise nel 2006, il team statunitense sembra oggi essersi messo nuovamente alla prova, dando un taglio netto col passato e proponendo una versione di Lara completamente nuova, a tratti straniante. Nel gioco vestiamo i panni di una Lara ancora giovane e inesperta, che, vittima di un naufragio, si troverà completamente da sola su unÐisola e dovrà affrontare numerosi pericoli che formeranno la sua personalità, portandola a divenire la Lara Croft che tutti conosciamo. Non si tratta quindi di un semplice reboot, ma di un prequel, dove il tema pregnante è quello della sopravvivenza, a tutti i costi. Lara sarà costretta a lottare con le proprie paure, perdendo ogni certezza e mettendo in discussione ogni convinzione morale.

Passiamo alle novità delle ultime settimane: il lato emotivo e psicologico assume un ruolo pragmatico, influendo direttamente sull'intera esperienza di gioco. Karl Stewart, global brand manager di Crystal Dynamics, ha ricordato più volte come le armi principali di Lara siano in realtà l'intelligenza ed il ragionamento, indispensabili per risolvere gli enigmi del gioco. Ad ampliare l'esperienza di gioco, il multiplayer, annunciato da Eidos Montreal e sviluppato in tre diverse modalità: Team Deathmatch, Rescue e Cry for Help. Nella modalità multiplayer tutti i match avranno luogo in scenari totalmente distruttibili e caratterizzati dalla presenza di trappole ed elementi platform, ma differiranno totalmente per ambientazioni e atmosfere. Se nella prima ci troviamo in un vero e proprio campo di battaglia, in una partita tra i Survivors e gli ostili Scavengers, nella modalità Rescue, ci troveremo a impersonare i sopravvissuti, ostacolati dagli Scavengers, e a dover collezionare pacchi di medicinali, per portarli poi verso i campi base segnati sulla mappa. La terza modalità sembra poi riagganciarsi pienamente alla filosofia dei primi capitoli della serie, focalizzandosi sull'avventura e ponendo l'enfasi sull'esplorazione degli ambienti e sul collezionare oggetti. Non sappiamo se la modalità multiplayer riuscirà a restituire pienamente l'esperienza di gioco del single player, l'unica cosa certa è che non vediamo l'ora di provarlo.

Micaela Romanini

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: Xbox 360, PS3, PC
Origine: USA
Developer: Crystal Dynamics
Publisher: Square Enix
Genere: Action, Adventure
Uscita: 5 marzo 2013
Giocatori: Single Player e Multiplayer

Profilo Crystal Dynamics

Crystal Dynamics è uno studio interno a Square Enix, con sede a Redwood, CA. Fondata nel 1992 da Judy Lang, Madaline Canepa e Dave Morris. Noto per la realizzazione delle serie di Legacy of Kain e Gex, la software house americana ha preso in mano dal 2003 la realizzazione del franchise di Tomb Raider, pubblicando nel 2006 Tomb Raider: Legend, rimasto a tutt'oggi il capitolo più venduto della serie.

Storia Crystal Dynamics

Lagacy of Kain: Soul Reaver **1999 (PC, PS, Dreamcast)**

Tomb Raider: Legend **2006 (PSP, PS 2, Xbox 360, Nintendo DS, Gamecube)**

Tomb Raider: Anniversary **2007 (Wii, PlayStation Portable, PlayStation 2, Xbox 360)**

Tomb Raider: Underworld **2008 (Wii, PS 2, PC, PS 3, Xbox 360, Nintendo DS)**

Lara Croft and The Guardian of Light **2010 (PS3, Xbox 360)**

Tomb Raider Trilogy **2011 (PS3)**





The Cave

CONCEPT ■ Una caverna parlante e sette personaggi per un'avventura dal fascino indimenticabile. Ecco il nuovo gioco del creatore di Monkey Island.

L'avventuroso ritorno di Ron Gilbert

■ Down: Nella grotta si nascondono molti segreti, ed è talmente grande da contenere anche la Torre di Pisa!



INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: Xbox 360, PS3, PC, Wii U
Origine: USA
Developer: Double Fine Productions
Publisher: SEGA
Genere: Avventura
Uscita: 2013
Giocatori: 1-3

Profilo Double Fine Productions

Fondato dal leggendario game designer Tim Schafer nel 2000 (dopo aver lasciato LucasArts), lo studio di sviluppo indipendente Double Fine si è affermato come premiato team nella realizzazione di prodotti originali, creativi e con un'attenzione particolare alla storia e ai personaggi. Tra i titoli di maggior successo ricordiamo Brütal Legend, dedicato alle leggende del metal. Per i suoi prodotti, infatti, il team ha ricevuto numerosi riconoscimenti, nonché il titolo di "Miglior Studio" nel 2006.

Storia Double Fine Productions

Psychonauts
2005 (PC, Xbox)

Brütal Legend
2009 (PS3)

Costume Quest
2010 (PC, Xbox 360, PS3)

Sesame Street: c'era una volta un mostro
2011 (Xbox 360)

Kinect Party
2012 (Xbox 360)

Quando il leggendario Ron Gilbert si mette al lavoro su un adventure game, mutando i concetti alla base del celebre Maniac Mansion, il risultato non può che essere grandioso. Se nel 1987, infatti, Maniac Mansion spopolava su Commodore 64 e sulle altre piattaforme dell'epoca, ora arriva una nuova avventura che si preannuncia già come un grande successo del genere adventure. Lo stesso Ron Gilbert, in merito alla sua idea, ha dichiarato: "La gente ha davvero oscuri segreti, e mi ha fatto pensare alla metafora di entrare in una grotta profonda e oscura". I personaggi del gioco, infatti, giungono da diversi luoghi all'ingresso di questa caverna parlante, richiamati da una necessità di imparare qualcosa su se stessi e sul loro futuro.

Il giocatore sceglie tre dei sette personaggi, basati su figure stereotipate, utilizzandoli tutti alternativamente per risolvere alcuni enigmi e puzzle. Alcune zone, inoltre, si aprono solo ad alcuni personaggi, come ad esempio il laboratorio per lo scienziato, come dichiara in merito lo stesso Ron Gilbert: "Tutti i personaggi all'interno del gioco sono caratterizzati da una propria storia personale e possiedono capacità e abilità speciali che li differenziano l'uno dall'altro". C'è molta attenzione, dunque, alla caratterizzazione dei personaggi e alle scelte morali di ognuno: le aree sbloccate, infatti rappresentano i desideri e i caratteri oscuri di ogni protagonista. In una parte del gioco, ad esempio, il cavaliere interessato a recuperare un amuleto sacrifica la principessa attaccata dal drago invece di scegliere di salvarla.

Sono molti gli elementi che si possono ricollegare agli altri prodotti in cui Gilbert ha lavorato e prodotto. La grafica di The Cave è eccezionale e i colori, pur essendo evoluti e arricchiti dai motori grafici moderni, rimandano subito la memoria a Day of The Tentacle. Anche l'ambientazione gioca un ruolo determinante, prendendo ispirazione da elementi da "Mille e una notte". Per quanto riguarda l'esplorazione all'interno del gioco, questa si basa su elementi platform 2D, anche se il gioco si presenta con grafica 3D.

Il titolo verrà distribuito esclusivamente in digitale per tutte le piattaforme e anche sul nuovo Wii U. Il suo creatore ha affermato di voler rimanere fedele alla versione PC: "È stato un lavoro difficile fare in modo che tutti potessero vedere la stessa cosa".

Alessia Padula



■ Down: Il realismo, l'accuratezza, il coinvolgimento sembrano essere gli elementi al primo poso per il team della Creative Assembly.

Total War: Rome II

CONCEPT Un classico che pur volendo è impossibile far passare di moda, come sanno bene gli sviluppatori della Creative Assembly: Total War: Rome II non può deludere né gli affezionati né i neofiti.

Veni Vidi Vici

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: PC
Origine: Regno Unito
Developer: Creative Assembly
Publisher: SEGA
Genere: Strategico a turni
Uscita: Ottobre 2013
Giocatori: 1-TBA

Profilo Creative Assembly

Fondata nel 1987, The Creative Assembly è un developer inglese nato dagli sforzi di Tim Ansell. Fondata nel West Sussex, esattamente ad Horsham, sviluppa diverse succursali a Fortitude Valley, Australia. Nel 2005 viene rilevata dalla SEGA. La sua serie Total War ha avuto negli anni un grande successo.

Storia Creative Assembly

Shogun Total War **2000 (PC)**
Medieval Total War **2002 (PC)**
Rome Total War **2004 (PC)**
Medieval 2 Total War **2006 (PC)**
Empire Total War **2009 (PC)**
Napoleon Total War **2010 (PC)**

Dopo lo "scampato pericolo" di fine del mondo, il 2013 comincia a mostrare contorni decisamente promettenti soprattutto per i grandi appassionati di strategia, che probabilmente stanno ancora festeggiando per non essersi persi il ritorno di uno dei titoli più amati nel genere, Total War: Rome II. A otto anni di distanza, la Creative Assembly annuncia il proprio ritorno alla ribalta con un nuovo capitolo, governato da un'unica parola d'ordine: rinnovamento su qualsiasi fronte. Gli innamorati di vecchia data ricorderanno certamente il salto tecnologico che venne compiuto nel 2004 con il primo Rome, con l'adozione di un motore grafico che permetteva di zoomare (con una cura incredibile per il periodo) dal campo di battaglia fino ai singoli soldati. L'intento, è quello di fare lo stesso con questo seguito. La posta in gioco è alta: la software house, armata di gladio, sembra avere tutta l'intenzione di stabilire un nuovo record qualitativo della serie, impregnato d'innovazioni. Gli sviluppatori promettono fuochi e fiamme degni di Cartagine: la presenza non di centinaia, bensì migliaia di uomini sullo schermo, battaglie non solo navali (ci hanno già viziato) ma, per la prima volta, addirittura portuali. Altro elemento su cui si è focalizzata molto l'attenzione degli sviluppatori è sicuramente la personalizzazione delle fazioni (ben quindici!), che al contrario di quanto accadeva in Empire e Shogun, avranno ognuna le proprie specifiche unità e strategie, nuove funzioni diplomatiche nonché un ritorno del senato al governo (aspetto che non si vedeva dai tempi di Medieval II, dove era compito del Papa mediare tra le varie fazioni cristiane). Si fanno arditamente largo anche le condizioni atmosferiche: se dovesse piovere o tirare vento, le frecce allora devieranno dalla normale traiettoria; se il terreno dovesse risultare paludoso, allora vedrete i fanti affondare. E allora piccoli generali crescono: la difficoltà aumenta e gli elementi da tenere presenti sono sempre di più, in modo tale da strutturare una dinamica di gioco molto più strategica e diversificata. Non basterà, ad esempio, conquistare il centro cittadino o mandare in rotta l'esercito nemico per vincere la partita: ci saranno dei punti chiave da espugnare, soldati! Le variabili, oltre ad essere molte di più, avranno anche un peso maggiore: ciò che accadrà dipenderà molto dalle scelte compiute, le quali potranno attivare o meno eventi particolari. Se davvero la Creative Assembly manterrà le promesse fatte fino ad ora, non ci rimarrà nulla da dire, a parte forse, e con un sorriso beato sulle labbra: "Ave, Caesar, morituri te salutant!".

Gaia Cocchi



■ Up: Le battaglie portuali permetteranno di scatenare contemporaneamente sia l'assalto dal mare che la difesa da terra per impedire lo sbarco del nemico assediante.



■ Up: La dinastia Jin, mostrataci per la prima volta in Dynasty Warriors 7, torna prepotentemente anche nel nuovo capitolo della serie.

Dynasty Warriors 8

CONCEPT ■ L'hack'n'slash per eccellenza elevato all'ennesima potenza. In Giappone ne vanno pazzi, chissà che questa volta non convinca anche noi occidentali?

La Dinastia dei Jin torna, più forte che mai

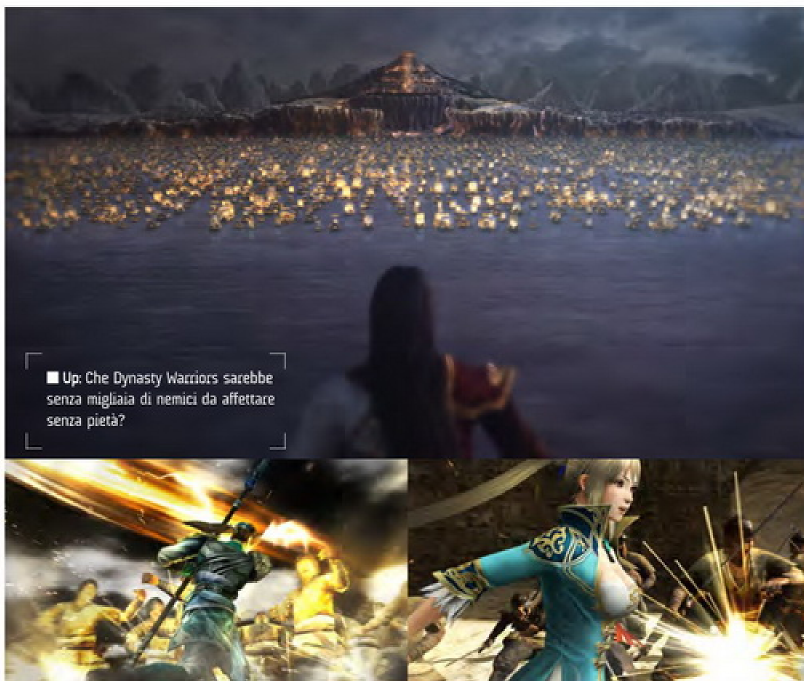
Se siete amanti dei beat'em'up all'orientale e conoscete il significato del nome action musou, allora dovreste tenere d'occhio Dinasty Warriors 8, ultimo capitolo della serie più famosa di Omega Force.

Se la notizia di un nuovo capitolo della serie non era stata accolta con sorpresa, Tecmo Koei ha rassicurato più volte il pubblico e la stampa: non si tratta dell'ennesima riproposizione della serie nota in Giappone con il nome Shin Sangoku Musou. Rispetto ai precedenti episodi della saga, il titolo introdurrà un grande numero di cambiamenti essenziali, facendo leva, prima su tutte, su una modalità Storia con un numero decisamente superiore di personaggi interpretabili. Per essere precisi, oltre 70. Tutto ciò garantisce una maggiore dinamicità, introducendo nuove abilità musou e permettendo un numero di combo e di tecniche di combattimento decisamente ampliato.

Per quanto riguarda la struttura di gioco, Tecmo Koei assicura che pur rimanendo strettamente legato alla tradizione della serie, Dynasty Warriors 8 vedrà, come dicevamo, un gran numero di innovazioni nel campo del gameplay. Tra queste, l'introduzione di nuove visuali per le truppe e l'implementazione del Variable Counter System "sistema delle affinità", che oltre a mostrare automaticamente i punti di forza e di debolezza del proprio personaggio, calcolerà gli stessi per i nostri avversari, permettendo al giocatore di poter definire al meglio la strategia di gioco. Secondo i valori segnalati dal sistema delle affinità, si potranno infatti intraprendere diverse modalità di combattimento. Per il momento ne sono state svelate due: il primo, chiamato Storm Rush, è un attacco speciale utile per rompere le barricate nemiche; il secondo, Awakening, permette di sbloccare la vera abilità Musou, permettendo, ma solamente per un periodo di tempo limitato, un aumento esponenziale della potenza degli attacchi e dell'esperienza acquisita.

Il titolo uscirà in Giappone il prossimo 28 febbraio in esclusiva PS3: in Occidente attendiamo ancora di conoscere la data di release e il formato del titolo (al momento il gioco è esclusiva PS3, ma non escluderemmo una pronta conversione su Xbox 360 e, perché no, Wii U). Per il momento non possiamo che aspettare, pregustando i numerosi trailer in-game che mostrano i componenti della dinastia Jim in azione, tra mosse speciali e combattimenti scenografici... all'orientale.

Micaela Romanini



■ Up: Che Dynasty Warriors sarebbe senza migliaia di nemici da affettare senza pietà?

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: PS3
Origine: Giappone
Developer: Omega Force
Publisher: Tecmo Koei
Genere: Action RPG
Uscita: 28 febbraio 2013
Giocatori: TBA

Profilo Omega Force

Omega Force è un developer interno a Tecmo Koei, compagnia nata nel 2009 dalla fusione tra Koei e Tecmo. Lo sviluppatore nacque proprio dalla decisione del publisher di potenziarsi nel campo degli action game, genere che si sarebbe rivelato poi il vero marchio di fabbrica della compagnia. La serie più nota sviluppata da Omega è certamente Dynasty Warriors, spin-off di Romance of the Three Kingdoms, ispirato a Il romanzo dei tre regni di Luo Guanzhong.

Storia Omega Force

Dynasty Warriors
1997 (PlayStation)

Dynasty Warriors 2 (Shin Sangokumusou)
2000 (PlayStation 2)

Dynasty Warriors 3
2001 (PlayStation 2, Xbox 360)

Dynasty Warriors 4
2003 (PlayStation 2, PC, Xbox 360)

Dynasty Warriors 5
2005 (PlayStation 2, PC, Xbox 360)

Recensioni

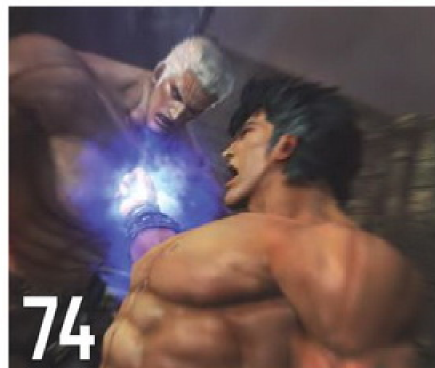
DANTE È MORTO. VIVA DANTE

Fate un grosso respiro, prima di girare pagina e scoprire che voto abbiamo assegnato a DmC. La reinvenzione europea del cacciatore di demoni più amato della storia dei videogiochi è stato, per i troll di mezza Internet, il classico segnale per scatenare l'inferno. L'astio nei confronti del restyling del personaggio è del resto comprensibile, soprattutto per chi è cresciuto in un'epoca dove il top delle produzioni veniva dal Sol Levante ed era il riflesso fortissimo di quella cultura. Cinque anni dopo, ci troviamo di fronte a un panorama molto diverso. Se foste nel numero di coloro che hanno rifiutato a priori la rivoluzione, vi diamo un consiglio: toglietevi per un attimo gli occhiali della nostalgia. Il problema del mercato dei videogiochi, ma anche dell'entertainment in generale, è che il pubblico vuole sempre le stesse cose. In questo senso, ammiriamo molto la coraggiosa scelta di Capcom di affidarsi a Ninja Theory. Ma attaccarsi al taglio dei capelli di un personaggio per bocciare un'intera operazione è sbagliato. DmC fa molto di più: prende un mondo puramente da videogioco vecchio stile e vi inserisce delle tematiche, attingendo dai trend più discussi degli ultimi tempi. Il risultato, neanche a dirlo, non è alta letteratura. Ma non è questo il punto: inserire il Movimento Occupy, trasformare Dante in una specie di Sid Vicious e Vergil in Julien Assange, è il segno che i videogiochi si stanno avvicinando davvero alle persone. Il risultato, è legittimo, può non piacere. Ma nel 2013 non si può davvero continuare a sperare che un'eterna lotta tra buoni e cattivi, senza alcuna spiegazione a monte, sia ancora un impianto narrativo degno di rispetto. Capcom è stata la prima a fare il grande passo, ma non fateci neanche iniziare a elencare quali altre famose serie giapponesi pensiamo dovrebbero subire un'operazione simile. La lista potrebbe continuare per ore.

Guglielmo De Gregori

68
DmC: Devil May Cry









IL MANIFESTO DI GR

La critica videoludica è un esame ponderato e argomentato di un'opera multimediale interattiva finalizzato a valutarne correttamente e in modo unitario contenuto ed estetica. Le recensioni di GR si rivolgono ai Conscious Gamer (categoria che ebbe origine sulle pagine di Game Republic n. 34), videogiocatori consapevoli del valore culturale e artistico del medium videoludico e della centralità del gameplay tra i parametri di giudizio. GR rifiuta quindi la vecchia visione della recensione come analisi tecnica del videogioco e si batte per una meritocrazia dell'industria, cercando di orientare gli acquisti dei lettori verso prodotti di qualità.

WINNING ELEVEN

	MARCO	FRANCESCA	GUGLIELMO	GIANPAOLO	LORENZO	ANDREA	LEON	MARU	VALERIO	MICHELE	MANUELE
DMC: DEVIL MAY CRY	7	8	9	7	9	8	8	7		9	9
ANARCHY REIGNS					7	7	7	6	7	7	7
NINJA GAIDEN 3: RAZOR'S EDGE	6	7	8	6	8	7	7	8	8		
VIRTUE'S LAST REWARD			9		8	8		8	8		
PAINKILLER: HELL & DAMNATION		7					7	7			6
FIST OF THE NORTH STAR: KEN'S RAGE 2			8					6	7	7	6
WIZARDRY ONLINE			8				7				
CRIMSON SHROUD						7	6	7			
UNCHARTED: FIGHT FOR FORTUNE		8			7	7		6	6	6	6
THE DENPA MEN			8			7	6	9	8		



IL QUATTORDICESIMO CANTO DELL'INFERNO SECONDO NINJA THEORY...

DmC: Devil May Cry

Arriva per tutti il momento di cambiare, di "svoltare". O di ritrovare più semplicemente se stessi, "il proprio io". Difficile pensare che ci sia qualcuno, tra quelli tra voi intenti a leggere queste righe, che non abbia mai giocato (attivamente o meno) un episodio della saga di Devil May Cry... Questo masterpiece del genere hack'n'slash partorito dalla contorta immaginazione di Hideki Kamiya rimbomba da oltre una decade, nella hall dell'industria dell'intrattenimento elettronico. Quell'enorme salone dalle colonne gotiche e imponenti arazzi dai riflessi aristocratici, popolato da sole produzioni milionarie... dove imporsi con idee originali e coraggiose rappresenta il più delle volte un tabù e un azzardo mal ripagato. Eppure Capcom, major nipponica dalle rigide e incravattate strategie di mercato, decide improvvisamente di lasciarsi andare e spalanca il suo imponente portone a Ninja Theory, un gruppo di giovani e inglesissimi sviluppatori tutto rock e birra doppio molto, nel perfetto stile di Cambridge. La vera sorpresa, però, è che proprio personalità così diverse da quelle che hanno contribuito alla nascita e alla crescita del giovane cacciatore di demoni, siano riusciti infine a restituirgli l'appeal smarrito nel corso degli anni, tra una iterazione e l'altra. Ed ecco un Dante tutto UK, canotta e parka alla Sid Vicious, che si prodiga in una serie di sezioni platforming ben più articolate che in passato e arricchisce la scena tra provocazioni ai fan più conservatori della saga, e una componente narrativa ben più imponente della flebile trama messa su per il (comunque discreto) quarto capitolo made in Capcom. Portata principale di ogni menù in casa Ninja Theory, come testimoniava anche il tristemente poco apprezzato Enslaved, la storyline di DMC: Devil May Cry riesce a coinvolgere fin dai primi rocamboleschi minuti, senza mai sovrastare un gameplay veloce e fedele a quello che definì al tempo il primo episodio come una vera e propria pietra miliare del suo genere. Grazie a un combat system articolato e allo stesso tempo intuitivo, con l'ausilio di soli due-tre

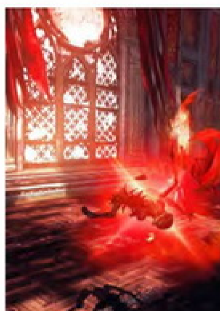
DETTAGLI

FORMATO: PS3, Xbox 360, PC
ORIGINE: REGNO UNITO
PUBLISHER: CAPCOM
DEVELOPER: NINJA THEORY
MULTIPLAYER: NO

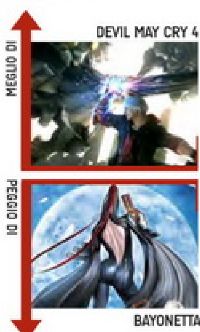


MEGLIO DI

DEVIL MAY CRY 4



PEGGIO DI



BAYONETTA

FAQs

VALEVA LA PENA REALIZZARE UN REBOOT?
Assolutamente sì. In Devil May Cry 4, Dante sembrava aver perso smalto e la stessa formula di gioco sembrava non aver più nulla di nuovo da offrire. La rinfrescata ai personaggi e alle dinamiche di gameplay hanno senz'altro giovato.

QUANTO PESANO LE FASI PLATFORM ALL'INTERNO DEL GIOCO?
Un bel po'. Sia chiaro, DmC rimane pur sempre uno stylish hack'n'slash, ma le fasi platform aggiungono varietà al tutto, portando una bella boccata d'aria fresca. Peccato che non sempre tutto funzioni alla perfezione: il pericolo frustrazione, a volte, è dietro l'angolo.

CHE DIRE DELLE BOSS BATTLE?
Funzionano, e anche bene. Purtroppo, però, non sono tantissime, e non raggiungono quasi mai i livelli di epicità toccati dagli episodi classici della serie. Su questo aspetto ci si poteva lavorare un po' di più.





Up: La pittoricità delle scene di intermezzo riporta alla mente il linguaggio di Caravaggio. Il risultato, non a caso, è eccezionale.





IL BUON VECCHIO DANTE

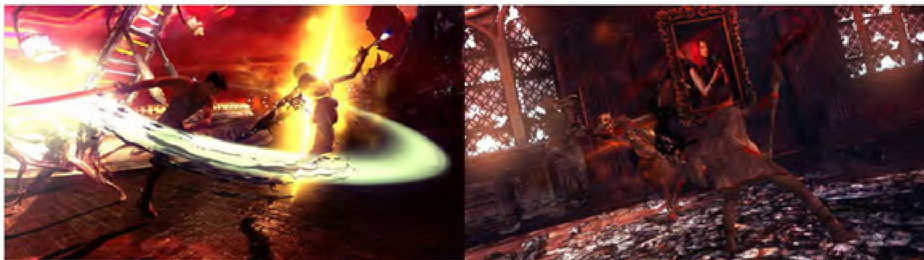
Diciamoci la verità: la prima volta in cui il nuovo Dante, con i capelli neri e l'aria da fighetto, ha fatto bella mostra di sé, in molti hanno storto il naso (tanto per usare un edulcorato eufemismo). Nonostante l'interpretazione del personaggio restituita dai Ninja Theory si sia infine dimostrata convincente, tracce del vecchio Dante sono comunque ancora presenti, perlopiù sottoforma di citazioni più o meno velate: oltre a recitare in maniera pedissequa alcune battute ormai celebri, il nuovo Dante richiamerà alla mente il vecchio in un simpatico siparietto avente luogo durante le prime battute di gioco, e più avanti quando... eh no, niente spoiler!



Up: Dante in canotta è davvero "cafone", proprio come lo volevamo...

tasti per l'esecuzione della maggior parte delle devastanti combo a disposizione, e un arsenale ricchissimo e variegato, non si scade mai nella monotonia. Con la maggior parte delle combinazioni di tecniche più accessibili che in passato potrete creare sequenze sempre diverse e dar vita a coreografie che farebbero invidia a tigri e dragoni, il tutto senza dover per forza sfoggiare un talento da puro hardcore gamer. Già, perché qui sarà tutta una storia di riflessi più che di memoria. Non sarete mai ancorati a una singola specialità in combattimento, ma potrete decidere voi quanti e quali potenziamenti acquistare per le armi che troverete andando avanti nella storia. Sebbene poi le orb per pagare gli upgrade si guadagnino piuttosto facilmente, la quantità di armi e la vastità di mosse e di combinazioni vi "costringerà" amabilmente a confezionare uno stile di combattimento unico e personale, plasmandolo letteralmente attorno al vostro "carattere". In fondo, proprio ciò che ti aspetti da un hack'n'slash degno di questo nome, genere che col passare del tempo è finito per incappare una serie di "template" standard da riempire con comandi e tecniche consone alle mode del momento. Per fortuna il nuovo Dante è un nefilim, un ibrido tra due antiche razze: angeli e demoni, luce e oscurità, bene e male. Questa genesi "bastarda" gli permetterà di usare le abilità di entrambe le specie, con armi imbevute ora di potere angelico ora di quello dei seguaci di Lucifero, inefficaci contro alcuni nemici e allo stesso tempo devastanti contro quelli più appropriati. Una saggia scelta per l'economia del gameplay, che si espande verso lidi ben più strategici che in passato. Le orde demoniache spesso includeranno nel mucchio sia nemici demoniaci che angelici, per rendere il più movimentato possibile ogni scontro all'arma bianca, e non sarà raro ritrovarsi di fronte a un demone impossibile da danneggiare con i colpi normali... lasciandoci il piacere di scoprire l'unico punto debole capace di penetrare le sue difese. Ma è proprio nell'apice dell'esplosiva danza di fendenti e parate che DMC: Devil May Cry mette il punto sulla frenesia fatta gameplay di questa generazione. Basti pensare all'Ophion, un gancio che in versione demoniaca colpirà a distanza i nemici, e in versione angelica invece li attirerà verso di voi. Alternando le sue invidiabili funzioni all'uso delle armi da mischia e delle pistole potremo dar vita a combattimenti senza un attimo di pausa, che sfrutteranno gli ambienti da ogni angolazione e daranno vita a pirotecnici balletti. Aggiungete la possibilità di bloccarsi a mezz'aria, e finirete a svolazzare per lo schermo, nel bel mezzo di un'orgia di nemici, trascinandovi da un nemico all'altro con l'Ophion nel tentativo di realizzare combo perfette e senza interruzioni. Una scena fedele senza alcun compromesso allo spirito originale della serie, che riesce a non appesantire futilmente la sua natura. Un simile discorso può esser fatto anche

"UNA SINERGIA TRA OCCIDENTE E ORIENTE, TRA BUONI PROPOSITI E CANDIDE SPERANZE, QUELLA CHE SI MANIFESTA COME PER MAGIA IN DMC"



per trama e ambientazione. Dante è sempre il solito, ma intorno a lui ora si dipana una storia meno "giapponese" nell'anima e più vicina alla nostra sensibilità occidentale. Dante combatte contro giganteschi avatar olografici di anchorman televisivi, sfida un demone dalle fattezze di un grasso e perfido magnate industriale, si muove a suo agio in una discoteca tra un drink e spogliarelliste in perfetto cosplay da angeli lussuriosi. Di sicuro uno scenario atipico e distante dai suoi predecessori (che di fatto neanche costituiscono un precedente, data la natura di puro reboot sfoggiata dal titolo Ninja Theory) ma che si apre piacevolmente a spunti di riflessioni per lo più assenti nella quadrilogia originaria, ben più teenager oriented e stantia nella semplicità degli "argomenti" affrontati. Le cut-scene, ricche di pathos e doppi sensi, a volte arrivano a sfiorare momenti di poetica ispirazione, intervallando le brutali sessioni di dup-step e combo aeree che dipingeranno sorrisi sornioni sui volti degli amanti dell'adrenalina a flebo continua. Il passaggio tra il mondo reale e quello "spirituale", sebbene rappresenti un cliché degli action game in terza persona, non solo si rivela quasi sempre di grande effetto ma anche capace di accelerare senza alcun preavviso il ritmo di gioco. Mutevole e distopica, questa dimensione alternativa permetterà a pavimenti e interi palazzi di muoversi nell'etere, scandendo il tempo di ogni fendente, ogni salto, ogni caduta. Una surreale sospensione di gravità e punti di riferimento che tra bagliori incandescenti, geniali prospettive e soggioganti giochi di luce si appunta al petto la targhetta di vero e proprio elemento distintivo del nuovo Devil May Cry. E se proprio non fosse abbastanza per le vostre pupille, incapaci di soffermarsi su sottigliezze come qualche texture in low-res o una parvenza di aliasing che attanaglia alcune delle sezioni di gioco, le forme sinuose della bella Kat (la nostra dolce iniziatrice all'interno dell'Ordine in lotta contro il male), sempre generosa nel distribuire una fragrante sensualità a buona parte delle cut-scene, riuscirà a "distrarvi" quanto basta per evitar di essere troppo pignoli e severi. Almeno per quanto riguarda la componente maschile del pubblico di questa moderna Divina Commedia dagli ascessi punk e industriali... sebbene neanche il gentil sesso potrà riuscir a resistere ai profondi occhioni di questa vera e propria reincarnazione dell'irrequieta Kai di Heavenly Sword. La nostra discesa all'inferno sarà poi condita con gusto da un Vigil in salsa Wesker più bravo nelle parole che nei fatti, ma indubbiamente capace di donare spessore nelle numerose linee di testo che accompagneranno la nostra visita guidata ai gironi di papà Lucifero. In fondo, tra tutta questa bontà da

IDENTIKIT

(COSA RENDE UNICO QUESTO GIOCO)

16+: DMC È UN GIOCO SORPRENDENTEMENTE MATURO ED ESPLICITO NEI CONTENUTI, PIÙ DI QUANTO CI ASPETTASSIMO. SENZA RISULTARE MAI ECCESSIVAMENTE VOLGARE, LA PIEGA PRESA DAI NINJA THEORY CONTRIBUISCE A DARE PERSONALITÀ AL TITOLO E AL SUO PROTAGONISTA.



Up: I colori saturi, utilizzati in più di uno scenario, sono disturbanti al punto giusto e contribuiscono a ricreare l'atmosfera "infernale" che è nelle corde della serie.





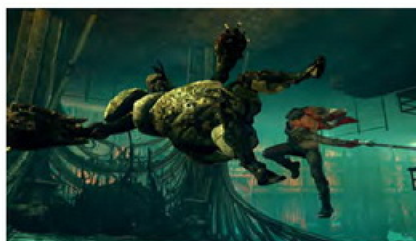
Up: Le tante armi presenti nel gioco sono sempre ben contestualizzate. Difficilmente sono in un luogo a caso.



Up: Il "bestiario" di DmC offre sempre spunti di interesse, con avversari che tendono a variare di livello in livello.

I MAESTRI DELL'HACK'N'SLASH

Ninja Theory festeggia quest'anno i dieci anni di attività sfornando quello che, a conti fatti, è il titolo della consacrazione. Dopo il sorvolabile Kung Fu Chaos e le buone prove offerte da Heavenly Sword ed Enslaved: Odyssey to the West, il team di Cambridge si impone oggi come uno dei principali candidati al titolo di re dell'hack'n'slash (insieme, probabilmente, a Platinum Games). Merito anche di Capcom che ha creduto fino in fondo nelle capacità dello sviluppatore, a dispetto della pioggia di critiche e polemiche piombate sul publisher al momento dell'annuncio. In sede di anteprima ci chiedevamo se la rinascita di Dante potesse realmente avvenire lontano dal Giappone. Ebbene, la risposta è un netto e sonoro sì.



centro benessere a cinque stelle, anche i fan più scettici e reticenti finiranno per sciogliere nervi e muscoli, lasciandosi andare nonostante le nuove e ripudiate vesti del loro beniamino preferito. Anche perché, tutto sommato, ad attenderli ritroveranno diverse nuove conoscenze come la Rebellion, l'Ebony e l'Ivory: tutto quello che serve, insomma, per scaraventare fantocci nell'aria e mantenerli a pochi centimetri dal soffitto con tonnellate di piombo infuocato. Per loro, in fondo, sarà come gustare una portata dall'aspetto non proprio invitante ma che si rivela ben più saporita della più rosea e ottimistica delle previsioni. Una sinergia tra occidente e oriente, tra buoni propositi e candide speranze, quella che si manifesta come per magia in DMC: Devil May Cry. E ogni ostilità e divergenza tra queste due culture oggi si assottiglia per sparire in un bagliore di fumo fluorescente, come i cattivi dei film Disney. Ma lasciate però i musical per i titoli di coda alla casa del topo più famoso del mondo, mettete su del sano Heavy Metal e preparatevi a far colazione con pane e demoni. What the hell!

Valerio "Revolver" Pastore

VOTO 9/10

L'HACK'N'SLASH SENZA SE E SENZA MA





LA STORIA NON RACCONTATA DI JACK CAYMAN

Anarchy Reigns

La premessa di Anarchy Reigns è difficile da descrivere. Semplicemente, perché non c'è una vera e propria premessa. Tutto quello che sappiamo è che, nel mondo del gioco, i governi della Terra hanno cominciato a bombardarsi tra di loro fino a trasformare il nostro pianeta nella solita distesa post-nucleare alla Mad Max. Le radiazioni provocate dal conflitto hanno colpito la popolazione, che ha quindi cominciato a subire mutazioni e a trasformarsi in spaventosi freak assetati di violenza. Insomma, un preteso come un altro per popolare il gioco di quei classici psicopatici senza freni che sono ormai diventati il marchio di fabbrica dei giochi di Platinum Games. Rispetto a Bayonetta, però, l'esperienza di gioco di Anarchy Reigns è molto più intuitiva, senza però essere meno spettacolare. Il sistema di combattimento è estremamente molto complesso, e strizza un occhio a quel tipo di giocare immediato e senza pensieri che ha reso immortali classici come Final Fight. Lo stesso discorso può essere esteso anche al procedere dei livelli, che può essere paragonato a tutti gli effetti a un picchiaduro a scorrimento in 3D. Se l'idea può suonare interessante sulla carta, la verità è che diventa abbastanza chiaro come, questa volta, Platinum Games non intendesse affatto creare un'esperienza single player. Come abbiamo già accennato, la storia è praticamente assente e, anche se esistono due campagne per affrontare la modalità da due punti di vista diversi, all'atto pratico riciclano talmente tanti momenti tra di loro che è già abbastanza inverosimile che riesca a catturare la vostra attenzione anche soltanto la prima volta. Anche i classici momenti sopra le righe alla Platinum Games sono piuttosto ridimensionati e a grande rischio sbadiglio. Quello che invece abbiamo gradito moltissimo, sono i personaggi che appartengono alla rosa dei lottatori. Ancora una volta, Platinum Games si dimostra uno degli studi giapponesi più esperti nel delineare caratterizzazioni memorabili e di spiccata personalità. Il ripescaggio di Jack Cayman, il ragazzaccio di Mad World, e

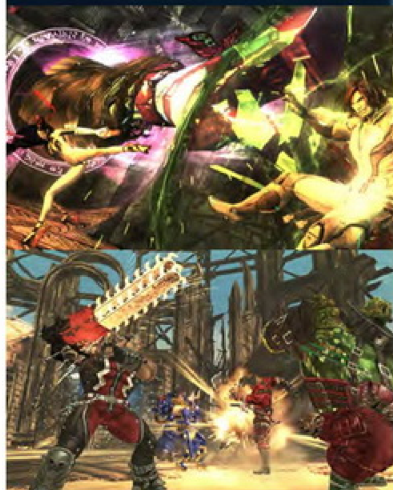
IDENTIKIT

COSA RENDE QUESTO GIOCO UNICO

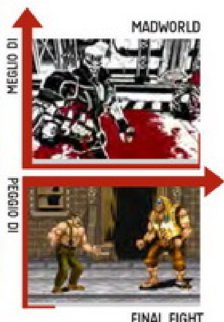
BABY ON FIRE: Come se le battaglie non fossero già abbastanza frenetiche, avrete anche la possibilità di accumulare un Rampage Meter. Una volta attivato, il vostro personaggio prenderò fuoco e scatenerà tutta la sua furia, con combo che violano ogni legge della fisica.

DETTAGLI

FORMATO: XBOX 360, PS3
ORIGINE: USA
PUBLISHER: PLATINUM GAMES
DEVELOPER: SEGA
MULTIPLAYER: 1-16



Up: Menzione di onore per le ambientazioni. Il cliché delle ambientazioni post-apocalittiche è stato largamente evitato, grazie a non rari momenti di pura bellezza degni di Bayonetta.





"UN'ORDA DI SIMPATICI MUTANTI CON CARATTERISTICHE FISICHE E ARMI CHE IN UN SOL COLPO FAREBBERO IMPALLIDIRE QUALUNQUE PRODUZIONE DI SUDA51"

naturalmente di Bayonetta, assume quasi i tratti della classica coperta di Linus di fronte all'originalità e alla qualità del character design concepito appositamente per questo assurdo beat'em up. Ma allora, che cosa ne sarà di questa orda di simpatici mutanti, ognuno dotato di caratteristiche fisiche fuori dal mondo e armi come doppie motoseghe e lame d'energia che in un sol colpo farebbero impallidire qualunque produzione di Suda51? Selezionando l'opzione Multiplayer si ha quel classico momento di rivelazione, e ci si stupisce per non averci pensato prima. Anarchy Reigns, detto in breve, non ha alcun senso se giocato da soli, offline. L'impianto allestito da Kamiya e compagnia acquista invece potere una volta collegati a Internet e dato il via a una baraonda priva di tecnicismi e rifiniture, ma irresistibile. L'idea di Platinum Games è semplice, ma potente: mettete un'orda di freak (16 per la precisione) a combattere tra di loro in set scenografici ed esplosivi. La cosa che sorprende di più è come ognuno dei personaggi, in virtù del suo design astruso, sfoggi anche diverse peculiarità in combattimento. Quello che hanno fatto i creatori di Anarchy Reigns è stato semplicemente mescolare tutta una serie di diversi schemi di gameplay all'interno dello stesso gioco e vedere che succede, senza preoccuparsi più di tanto dei risultati. Un approccio che porta a momenti di genialità, ma anche a una chiara difficoltà nel gestire tutta la struttura in maniera coerente. I difetti, lo diciamo subito, non mancano. Per esempio, la gestione della telecamera risulta essere un vero e proprio affanno, soprattutto nelle fasi di gioco più concitate. E far combattere personaggi con abilità così diverse tra di loro ha richiesto il suo tributo in termini di collisioni poco efficaci e naturalmente un bassissimo livello di precisione del gioco nel calcolare le parate e i contrattacchi. Molto spesso, per non dire sempre, vincere uno scontro è una questione più di riflessi pronti e una buona dose di fortuna, piuttosto che di elaborate strategie. Da una parte, questo fa sì che più o meno chiunque può accedere online e cominciare a inanellare vittorie con relativa semplicità senza per questo dover colmare un divario tecnico abissale nei confronti dei suoi avversari. Ma è lecito chiedersi quanto, con un equilibrio di gioco così precario, bisognerà aspettare per vedere il solito proliferare di cheater e gente che usa gli exploit del gioco a suo piacimento. Per questo motivo, nonostante una confezione e delle idee degne dell'etichetta che porta, un fattore in particolare ha determinato l'abbassamento del voto di Anarchy Reigns. Ci riferiamo alla mancanza di una qualsivoglia modalità in split-screen. Sì, con una mossa semplicemente inspiegabile, nonostante un'anima ferocemente multiplayer, perfetta per organizzare serate in compagnia, Platinum Games ha deciso di togliere completamente la possibilità di giocare con qualcun altro a fianco del divano. Da irriducibili amanti di quel modo di giocare, non possiamo proprio soprassedere. In definitiva, Anarchy Reigns tiene decisamente fede al suo nome, ma preventivate di giocarlo esclusivamente in multiplayer o rischiate di rimanere fortemente scottati.

Guglielmo De Gregori

VOTO 6,5/10
DIVERTIMENTO SENZA CONFINI... FORSE TROPPO

Up: Le ragazze di Anarchy Reigns riescono a essere persino più esagerate di Bayonetta. Nessuna di loro sembra avere una forte propensione per le mise sobrie e di buon gusto, a quanto pare.

FAQs

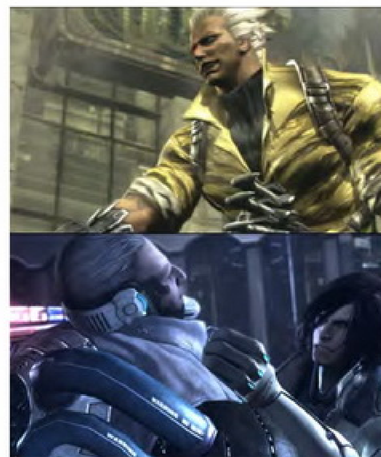
QUALI SONO LE MODALITÀ DELLA CAMPAGNA IN SINGOLO?
La campagna in singolo è ripartita in Missioni libere e Missioni principali. Le prime richiedono semplicemente di uccidere il più alto numero di nemici possibili, in uno schema di gioco lineare talvolta inframmezzato dagli scontri con i classici boss sovradimensionati. L'obiettivo delle seconde è invece andare avanti nella storia fino al raggiungimento della schermata dei credits.

MA SI PUÒ SAPERE QUALCOSA DELLA STORIA?
Prendete un qualunque manga shonen di media qualità e avrete un'idea di che cosa parla Anarchy Reigns. Ci sono anche dei momenti "commoventi": scopriamo che il rude Jack ha un oscuro e triste passato i cui ricordi riaffiorano in più di un momento. Il suo rivale Leo, d'altro canto, è il classico samurai buono senza macchia e senza paura, degno contraltare ai modi spiccioli del protagonista di MadWorld.

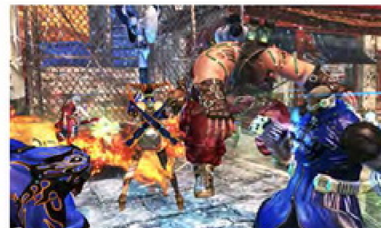
IL VOSTRO PERSONAGGIO PREFERITO?
Assolutamente il Barone Nero, ripreso direttamente da MadWorld. Il suo appellativo fa già intuire tutto quello che c'è da dire su questo personaggio, un pappone di colore vestito in maniera stravagante che fa tutto il tempo battute sul fatto di essere nero, con un tasso di volgarità per minuto che farebbe impallidire Samuel L. Jackson.

PALLE AL BALZO

Una delle modalità che abbiamo più apprezzato online, oltre a quella principale, è la cosiddetta Death Ball. Come suggerisce il titolo, mette due squadre di giocatori l'una contro l'altra in una classica partita di calcio, dove l'obiettivo è chiaramente fare goal. Non aspettatevi neanche un briciolo di fair play in tutto questo: l'omicidio truculento sarà spesso un rimedio decisamente più efficace del classico catenaccio. Tra le modalità online compaiono anche le più classiche Tag Team, Battle Royale, DeathMatch, Cattura la Bandiera e Sopravvivenza.



Up: La campagna del gioco dura approssimativamente cinque ore, ma funge da necessario tutorial del gioco e di quello che ha da offrire prima di cimentarsi in multiplayer.



Up: Di personaggi fuori di testa in Anarchy Reigns ne troverete parecchi. Dopotutto, se a regnare è l'anarchia...



IL RITORNO DELLE SETTE STELLE DI HOKUTO...

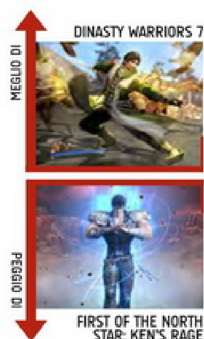
Fist of the North Star: Ken's Rage 2

La leggendaria figura di Ken il guerriero ritorna su console e, dopo il discreto esordio fatto con il primo First of The North Star: Ken's Rage, il team di sviluppo Omega Force torna sotto i riflettori con un seguito diretto. Trattandosi di un "musou" à la Dynasty Warriors, il gameplay poggia le sue fondamenta sugli stilemi tipici del genere, soffrendo però di un congenito ipertrofismo che affossa non poco la qualità dell'esperienza di gioco. Il team di sviluppo ha inserito diverse novità atte a semplificare alcuni passaggi un po' troppo macchinosi visti nel primo capitolo: l'introduzione dei Quick Time Event è solo una di queste, a cui si aggiunge una narrazione non più affidata a cutscene ma bensì a tavole disegnate con uno stile simile a quello di un comics americano (cosa che, naturalmente, stona non poco con la matrice nipponica della produzione). I passi in avanti si notano soprattutto a livello tecnico, in particolare nella modellazione poligonale dei personaggi principali e secondari e nelle animazioni, ora molto meno legnose rispetto al precedente capitolo. Per il resto, tutto è uguale se non peggio: la componente ruolistica è stata piuttosto ridimensionata, in favore di un sistema di level up inserito nel corso dei numerosi scontri: sparisce dunque quel sistema di avanzamento di livello simile alla sferografia di Final Fantasy X e apprezzato nel precedente capitolo. Anche il tasso di sfida è stato tarato verso il basso, visto che nel primo Ken's Rage gli scontri, soprattutto quelli con i boss, erano davvero ostici. Il comparto audio accompagna un ottimo doppiaggio in lingua originale (e sottotitoli in italiano) con brani musicali a tratti davvero poco ispirati. Le fasi stealth inserite dal team di sviluppo provano a donare maggior varietà all'esperienza di gioco ma non convincono, risultando persino mal contestualizzate. I caricamenti, inoltre, spezzano non poco il ritmo di gioco, generando frustrazione a più riprese. Non si salva nemmeno il design dei livelli, davvero anonimo e spoglio, dettagli questi che meritavano una maggior cura in fase di realizzazione. In definitiva, il ritorno di Ken su console delude per un appiattimento delle meccaniche che resero il primo Fist of The North Star: Ken's Rage un degno esponente del genere mousu, e per una generale mancanza di rifinitura che non consente al titolo Omega Force di elevarsi sopra la media di questo affollatissimo genere.

Leon Genisio

DETTAGLI

FORMATO: PS3, XBOX 360
ORIGINE: GIAPPONE
PUBLISHER: TECMO KOEI
DEVELOPER: OMEGA FORCE
GIOCATORI: SÌ (ONLINE)



IDENTIKIT

COSA RENDE QUESTO GIOCO UNICO

BUON COMPLEANNO KEN: KENSHIRO COMPIE 30 ANNI, E KEN'S RAGE 2 OMAGGIA IL GUERRIERO DI HOKUTO CON UN'ABBONDANZA DI CONTENUTI IN GRADO DI FARE LA FELICITÀ DEI FAN E REGALARE LA SUFFICIENZA AL TITOLO.

VOTO **6,5**/10

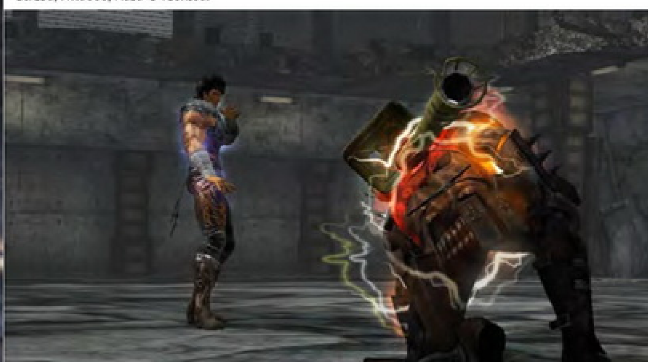
LA RABBIA DI KEN TORNA SU CONSOLE







Up: Leggenda è la classica modalità storia, ampliamento di quella nel primo capitolo. La modalità Sogno invece vi metterà nei panni di oltre venti personaggi diversi da Ken in altrettanti eventi inediti. I fan ringraziano.
Down: L'albero delle abilità del primo capitolo è stato snellito: ora i punti esperienza guadagnati vengono automaticamente assegnati dal "karma" lungo i parametri di Vita, Difesa, Attacco, Aura e Tecnica.



LA LAMA DI HAYABUSA STAVOLTA TAGLIA DAVVERO

NINJA GAIDEN 3: RAZOR'S EDGE



DETTAGLI

FORMATO: WII U
ORIGINE: GIAPPONE
PUBLISHER: NINTENDO
DEVELOPER: TEAM NINJA
MULTIPLAYER: SÌ (ONLINE)





La stragrande maggioranza dei titoli di lancio di Wii U era costituita da porting, facilmente catalogabili in due tipologie: da una parte abbiamo le pigre conversioni di titoli uguali in tutto e per tutto alle loro controparti PS3 e Xbox 360, dall'altra rifacimenti ben curati e corredati da un ricco set di aggiunte e abbellimenti. Con Ninja Gaiden 3: Razor's Edge, per fortuna, andiamo a cadere nella seconda casistica. Il GamePad di Wii U non viene sfruttato un granché, bisogna ammetterlo, ma le tante novità introdotte dai ragazzi di Yosuke Hayashi giustificano in pieno la seconda venuta di Ryu Hayabusa. Lo scorso marzo, Game Republic premiava Ninja Gaiden 3 con un discreto 7,5. Nonostante ciò, il titolo Tecmo Koei qualche difettuccio l'aveva mostrato, e l'accoglienza da parte di critica e pubblico potrebbe quasi far pronunciare la temibile parola "flop". Quindi, non sono tanto gli extra esclusivi della versione Wii U a essere apprezzati, quanto i miglioramenti messi a punto direttamente sulla struttura di gioco, che vanno a correggere molti dei peccati originali del titolo alla sua prima apparizione. Per cominciare, avrete finalmente a disposizione numerose armi aggiuntive da sbloccare lungo il percorso. Se la piattezza del gameplay era uno dei talloni d'Achille del gioco nella sua prima versione, con Razor's Edge tutto diventa più vario e appagante, complice anche la ricchezza dei set di mosse e lo spessore tattico che questi apportano ai combattimenti (totalmente assente in precedenza). Memorizzare le sequenze di tasti relative a ogni combo realizzabile con ciascuna arma richiede sì dedizione, ma restituisce al giocatore quel senso di soddisfazione che mancava al Ninja Gaiden 3 versione 1.0, ma che era stato in passato uno dei punti forti della saga. A gratificare ulteriormente il lavoro di massacro compiuto da Ryu Hayabusa ci pensano poi nuovi Ninpo e abilità che il nostro ninja andrà apprendendo livello dopo livello. Una vasta sequenza di oggetti collezionabili, da scovare in giro per gli stage, restituisce infine un certo gusto per l'esplorazione che male non fa. Per il resto, Nina Gaiden 3 assomiglia al gioco visto un anno fa, con una realizzazione tecnica altalenante (su Wii U il gioco zoppica un tantino di più) e il solito livello di difficoltà ai limiti del perverso. Anzi, Razor's Edge è addirittura più difficile, anche per colpa (o merito) di un'intelligenza artificiale migliorata e un maggior numero di nemici a schermo. E per un fan di Ninja Gaiden, ciò non può che essere un bene. Lungi dall'essere un gioco perfetto, Razor's Edge è il Ninja Gaiden 3 che tutti avremmo voluto vedere sin dall'inizio, Hayashi compreso.

Manuele Paoletti

IDENTIKIT

COSA RENDE UNICO QUESTO GIOCO

L'ARTE DEL PORTING: È facile prendere un gioco e riproporlo pari pari su un'altra console. Più difficile invece mettere mano al titolo originale e operare fattivamente sui difetti strutturali mostrati in prima battuta, come fa Razor's Edge.

VOTO 7,5/10
IL VERO NINJA GAIDEN 3



Down: Anche Kasumi sarà della partita a patto che scarichiate il relativo DLC.



Up: I motivi per ignorare Virtue's Last Reward possono essere tre: la mancata localizzazione del gioco in italiano, l'analfabetismo e l'odio per tutto ciò che non contenga azione.

LA PAZIENZA È LA VIRTÙ DEI FORTI

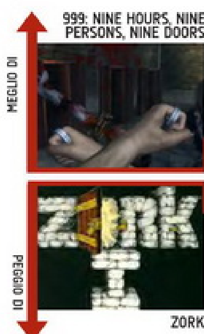
Virtue's Last Reward

999: Nine Hours, Nine Persons, Nine Doors era un vero capolavoro. Eppure, molti di voi non sapranno neppure di cosa stiamo parlando. Il titolo Chunsoft, uscito in terra nipponica sul finire del 2009, rappresentava la degna evoluzione di un genere, quello delle avventure testuali, considerato all'unanimità ormai deceduto da un pezzo. Trattandosi di un gioco moderno, alla componente testuale non poteva che accompagnarsi una rappresentazione audiovisiva di personaggi e ambientazioni; nonostante ciò, ancor più che all'avventura grafica, 999 sembrava proprio rifarsi alle vecchie glorie risalenti all'epoca dei primi home computer, quelle con sfondo nero e tonnellate di testi da leggere attentamente, bivi in grado di condizionare la progressione della trama e una cura morbosa rivolta alla costruzione dell'intreccio narrativo. Ed era proprio quest'ultima particolarità a rendere 999 un titolo eccezionale, visto che stiamo probabilmente parlando di una delle migliori sceneggiature mai scritte per un videogioco. Il punto è che 999 non è mai arrivato in Europa. Un vero peccato, certo, ma vi consigliamo comunque di recuperare una copia del gioco in versione giapponese o statunitense: non solo per la qualità intrinseca del prodotto, ma anche per arrivare preparati all'acquisto di Virtue's Last Reward, il seguito di 999 che (stavolta sì) ha appena raggiunto il Vecchio Continente. Il gioco non si discosta troppo dal predecessore ma anzi, ne ricalca fedelmente struttura, gameplay e presentazione estetica. Nonostante la trama sia slegata da quella del primo episodio (rendendo il titolo comunque godibile anche per chi non ha avuto la fortuna di giocarlo), il filo conduttore rimane lo stesso, e vede il protagonista Sigma fatto prigioniero all'interno di un magazzino, dal quale potrà evadere solo uscendo vincitore del Nonary Game, gioco messo in piedi da un losco e apparentemente psicopatico figuro in perfetto stile Saw: L'enigmista. Insieme a Sigma altri otto prigionieri, ognuno splendidamente caratterizzato tanto nelle apparenze che nella psicologia. Per aprire l'ultima porta, contrassegnata dal numero 9, i personaggi dovranno cooperare alla risoluzione dei tanti intricati enigmi e, all'occorrenza, decidere se continuare la collaborazione o tradire i compagni. Le scelte compiute, come da prassi, aprono a un'infinità di diramazioni e a un incredibile numero di finali differenti. Vista la qualità della trama e lo spessore dei personaggi, non è difficile scommettere sul fatto che rigiocherete Virtue's Last Reward più e più volte fino a quando non avrete scoperto tutti i finali e i retroscena più reconditi sul passato di ognuno dei nove coprotagonisti. A tal proposito, come una manna dal cielo arrivano gli accorgimenti introdotti dagli sviluppatori per favorire la rigiocabilità, quali la possibilità di affrontare la second run skippando enigmi ed intere sequenze di testo, o passare di bivio in bivio a piacimento. Virtue's Last Reward è un titolo che probabilmente passerà ingiustamente inosservato ai più, ma che voi, scaltri lettori di Game Republic, davvero non dovreste lasciarvi sfuggire per nulla al mondo. Impossibile rimanere indifferenti.

Manuele Paoletti

DETTAGLI
FORMATO: 3DS, PS VITA
ORIGINE: GIAPPONE
PUBLISHER: AKSYS GAMES – RISING STAR GAMES
DEVELOPER: SPIKE CHUNSOFT
MULTIPLAYER: NO

MEGLIO DI
999: NINE HOURS, NINE PERSONS, NINE DOORS



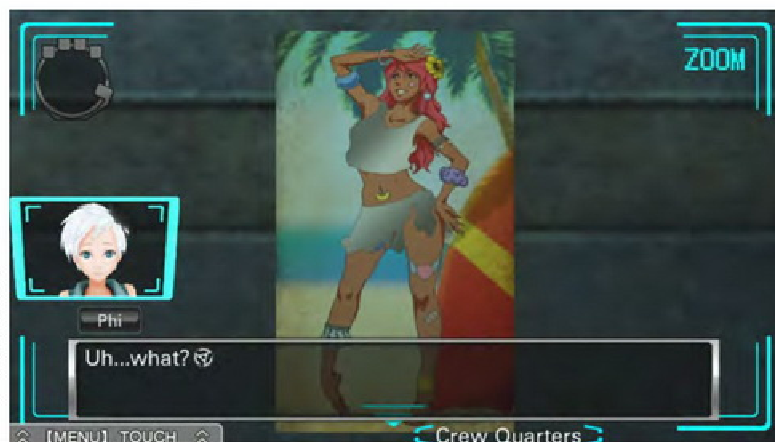
PEGGIO DI
ZORK

MISSING LINK

COSA CAMBIEREMMO

999: In realtà non cambieremmo nulla (forse la localizzazione). Quello che invece avremmo voluto veramente vedere è 999: Nine Hours, Nine Persons, Nine Doors, il primo episodio della serie mai arrivato in Europa.

VOTO **9**/10
IL GIOCO SI FA NARRAZIONE E VICEVERSA



Right: Anche la veste grafica in stile anime è deliziosa. La costruzione di ambienti 3D accentua poi il senso di esplorazione, assente in 999.

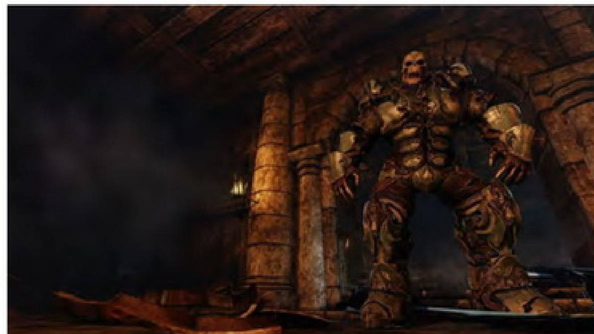
DIVISI DALLA VITA, RIUNITI DALLA MORTE

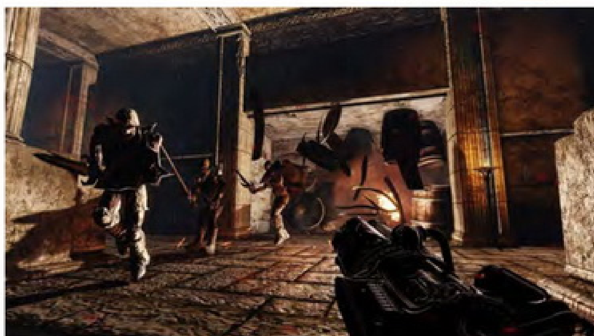
Painkiller: Hell & Damnation

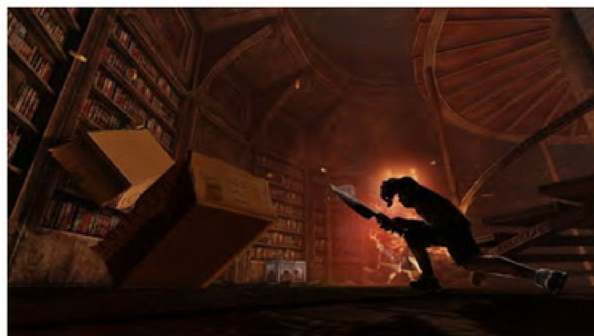
DETTAGLI

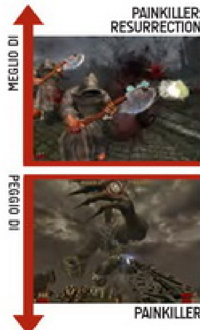
FORMATO: PS3, XBOX 360, PC
ORIGINE: SVEZIA
PUBLISHER: NORDIC GAMES
DEVELOPER: THE FARM 51
MULTIPLAYER: SÌ











Down: Col multiplayer potrete vivere l'incubo con un amico... ma in compagnia, che incubo è?

Anticipato da un teaser a dir poco spettacolare che fa da prologo alla storia del gioco, l'atteso remake Painkiller: Hell & Damnation si appresta a giungere su console. Provata la versione PC (da cui saranno trasposte le varianti PS3 e 360, disponibili da aprile) abbiamo finalmente diradato la nebbia che avvolgeva il titolo Nordic Games, scoprendo come l'opera di The Farm 51 non sia effettivamente né un rifacimento, né un seguito del cult realizzato da People Can Fly nel 2004 (FPS che riscosse un enorme successo). Ed è proprio al primo titolo che si ricollega Hell & Damnation, con il trailer sopracitato che mostra (con una qualità grafica da invidia) l'incidente che nel primo episodio ha strappato a Daniel Gardner la sua dolce metà. Come in una rivisitazione moderna del mito di Orfeo ed Euridice, la Morte offre a Daniel l'occasione di riportare in vita la sua amata, ma in cambio di 7000 anime che l'uomo dovrà catturare viaggiando tra fiamme e sangue all'interno di mondi infernali. Ad aiutare Daniel nel suo compito ci sarà quello che può essere senza dubbio definito il fulcro dell'intera esperienza di gioco: la Soul Catcher. Questa potentissima arma, prestatagli dalla morte, sarà in grado di abbattere qualsiasi, enorme, cattivissima creatura vi ritroverete davanti, relegando le altre armi del gioco a puri soprammobili (che sapranno comunque soddisfare la vostra fame di gore estremo). Ancor più della Soul Catcher però a colpire i giocatori di Painkiller: Hell & Damnation saranno la longevità e la grafica. La prima infatti sarà estremamente inferiore rispetto al titolo originale, di cui riprende le redini solo per estenderne limitatamente la storia (scelta che i fan del primo gioco difficilmente apprezzeranno), proponendo nove livelli (più uno bonus disegnato dai programmatori di People Can Fly) per un totale di appena otto ore di gioco circa. Certo, visto il prezzo estremamente abbordabile con cui potrete farlo vostro c'è poco da lamentarsi, ma avremmo sperato in qualcosa di più longevo. Solo elogi invece per quanto riguarda la grafica di gioco, illuminata da un ottimo utilizzo dell'Unreal Engine 3, capace di muovere spaventosi boss (davvero enormi) e decine di nemici a schermo perdendo poco in termini di qualità. Davvero azzeccato infine anche il level design, così come la direzione artistica nel complesso, con ambientazioni cupe e "infernali" (innesto tra barocco e gotico che ha fatto il successo di tante produzioni storiche del genere) caratterizzate da effetti visivi e particellari pregevoli. In definitiva, un titolo dall'alto potenziale sfruttato solo in parte; un progetto che ha lasciato poco al coraggio, ma che potrebbe essere la rampa di lancio per un possibile capitolo successivo che sappia magari estendere a dovere i punti forti di questo Hell & Damnation.

Michele Giannone

IDENTIKIT

(COSA CAMBIEREMMO)

INCUBO: anche il peggiore degli incubi ha una fine: il risveglio. Peccato che quello di Painkiller arrivi sin troppo presto, tanto da farci sperare in un seguito che sappia soddisfare la nostra fame di gore.



VOTO 7/10

UN TITOLO CHE VALE QUEL CHE COSTA



Up: Pronti a varcare la soglia virtuale di uno di questi negozi e essere letteralmente inondati di citazioni in grande stile?

LA NUOVA FRONTIERA DEL CITAZIONISMO

Retro City Rampage

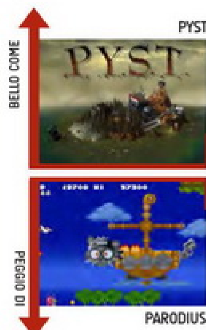
Sembra ormai inevitabile che la barriera del citazionismo più estremo debba essere rotta più e più volte, dal cinema ai videogiochi. E se dal lato della celluloide Ralph e compagni sembrano fare un lavoro più che eccelso, dal lato videoludico ci troviamo di fronte ad esempi senza dubbio meritevoli di lode per il coraggio e la fantasia, ma poi troppo spesso limitati da qualche difetto di troppo. È il caso di Retro City Rampage (il nome la dice già tutta), prodotto pre-destinato all'acquisizione tramite download che vi mette a disposizione un "enorme" mondo 8-bit carico di risate, citazioni e celebrazioni di ogni tipo che strizzano l'occhio ai più grandi videogame degli anni '80 e '90. Nato più come una rielaborazione umoristica di Grand Theft Auto ma per console Nintendo, il titolo prodotto dal geniale Brian Provinciano è un vero e proprio frullato dal gusto nostalgico, pronto a conquistare qualsiasi tipo di videogiocatore, che sia fan del retro o meno. Retro City Rampage vi mette a disposizione una città in cui poter fare praticamente tutto (il nome Theftopolis vi fa venire in mente nulla?), mettendo sul fuoco oltre 50 missioni narrative, costellate da innumerevoli sfide di ogni genere, veicoli di ogni tipo e mini-giochi da "lacrimuccia". Vi assicuriamo delle sensazioni e delle emozioni del tutto uniche nello scoprire, quasi come ve lo suggerisse la vostra memoria automaticamente, spassose citazioni in ogni dove, sempre e dove meno ve lo aspettate. Un tripudio di pixel disegnati con maestria certosina, musiche pop di ogni genere e trovate geniali una dopo l'altra rendono Retro City Rampage davvero un acquisto dovuto per ogni fan dei videogame che si rispetti, anche se consci dei naturali limiti del gioco. Certo, nel titolo Vblank potrete fare praticamente tutto, rubare macchine, sparare, fare shopping, customizzare al meglio il vostro personaggio e il tutto con gli stilemi (ironici) del gameplay dei migliori titoli di tutti i tempi, ma se fare tutto ciò alla lunga costa troppa pazienza, si rischia di dover cedere il passo alla frustrazione. Parte dell'esperienza offerta da retro City Rampage infatti risente troppo dei limiti grafici e tecnici del titoli, costringendo il giocatore a dover ripetere anche decine di volte la stessa missione solo per un pixel messo male o perché dannatamente troppo poco precisi (o meglio pignoli) nel calcolare esattamente il tempo o lo spazio, sia anche solo un decimo di secondo o un millimetro. Insomma, se avete voglia di fare un bel salto nel tempo e immergervi in un mare di nostalgia e citazioni storiche Retro City Rampage ha davvero molto da offrire, ma se avete anche intenzione di arrivare al capolinea scoprendone tutti i lati, sappiate che avrete molti joypad da sbattere al pavimento... proprio come una volta, del resto!

Michele Giannone

DETTAGLI

FORMATO: PS3, XBOX 360, PC, PS VITA, WII
ORIGINE: CANADA
PUBLISHER: VBLANK ENTERTAINMENT
DEVELOPER: LIONHEAD STUDIOS
MULTIPLAYER: NO

BELLO COME — PYST



PEGGIO DI — PARODIUS

IDENTIKIT

(COSA RENDE UNICO QUESTO GIOCO)

THEFTOPOLIS: facile trovare l'elemento che rendere unico questo titolo: Theftopolis. Chiara celebrazione a Grand Theft Auto, la città di Retro City Rampage vi offre tutta la libertà che volete nel piacere di rivivere i pezzi forte dei migliori videogame anni '80 e '90.

VOTO 7/10

LA MACCHINA DEL TEMPO PIÙ FOLLE E COINVOLGENTE DI SEMPRE!



Left: Come potete vedere avrete sempre una perfetta visione delle vostre statistiche, così da ricordare che potreste sempre picchiare qualcuno con un mariachi!



NON È UN MMO PER CASUAL

Wizardry Online

In prima battuta, Wizardry Online potrebbe sembrare un MMORPG fantasy come molti altri, e per diversi aspetti è così: ambientazione, razze e classi stereotipate, un feeling di déjà vu insistente e una certa confusione data dallo strano sovrapporsi di stili orientale e occidentale. C'è un però. Wizardry Online non è un gioco accomodante. Wizardry Online sa come maltrattarvi. Non stiamo parlando di sadismo ludico (o sì?), ma della scelta, azzardata sicuramente, di introdurre un elevato rischio di permadeath per tutti i giocatori. Ogni volta che i vostri HP scendono a zero, e ci scenderanno spesso, dovete attraversare un rituale di resurrezione che comporta l'offerta di oro e equipaggiamento per aumentare le chance di ritornare in vita. Fallito il rituale, per il vostro personaggio ed il suo equipaggiamento è Game Over. Anche in caso di resurrezione non sarà sempre rose e fiori, visto che mentre vi trovate a trotterellare in giro sotto forma di spirito, il vostro cadavere può essere preda di saccheggi da parte degli altri giocatori (a meno che non vi imbattiate in qualche buon samaritano disposto a riportarvi in città e resuscitarvi). È così che il già visto guadagna nuove sfaccettature: in Wizardry i Leeroy Jenkins hanno vita breve. Il design dei dungeon, elemento su cui si fonda buona parte dell'architettura del gioco, è uno dei maggiori punti di forza del MMORPG: complessi, impegnativi e assolutamente non lineari, oltre ad essere ricchi di trappole e piccoli puzzle, rispecchiano lo spirito poco accomodante che è alla base del gioco. Diretta conseguenza del permadeath sono gli scontri in PvP: chiunque, in qualunque posto, potrà attaccarvi ed uccidervi, magari per sempre. Chi commette azioni malvagie, come furti o aggressioni, sarà illuminato da un'aura rossa attorno agli occhi e verrà attaccato a vista dalle guardie e dagli altri giocatori (che potranno mettere una taglia sulla testa dei loro aggressori), col rischio di finire in prigione (e dar vita a evasioni pirotecniche). Va da sé che i player più "cattivi" tenderanno a riunirsi in città poco controllate, braccati da veri e propri cacciatori di taglie. Una scelta di meccaniche coraggiosa, che mentre potrà incuriosire ed attrarre una buona fetta di hardcore gamers, allontanerà inevitabilmente chiunque vorrà evitare dosi di stress da morte online permanente. Wizardry Online presenta comunque diverse pecche, dal sistema di combattimento poco scorrevole all'impossibilità (almeno per ora) di velocizzare lo svolgimento dei filmati: essendo totalmente trascritti alla velocità media di una lettera al secondo, si impiegano anche diversi minuti per uno stralcio di dialogo.

Francesco Ricci

DETTAGLI
FORMATO: PC
ORIGINE: GIAPPONE
PUBLISHER: SONY ONLINE ENTERTAINMENT
DEVELOPER: GAMEPOT
GIOCATORI: SÌ (ONLINE)

MEGLIO DI: LAST CHAOS



PEGGIO DI: GUILD WARS 2

MISSING LINK
COSA CAMBIEREMMO

FLUIDITÀ: per come sono strutturati dialoghi, interfaccia e quest, Wizardry Online risulta in prima battuta lento e stopaccioso, mettendoci davanti una curva d'apprendimento ripida, non giustificata dal gameplay spigoloso.

VOTO 7/10
PER CHI CERCA L'ADRENALINA DA PERMADEATH



Left: L'aspetto dei personaggi è un curioso mix di connotati tipicamente occidentali e orientali.



Right: Seppur ben strutturati, i dungeon risultato spogli e poveri dal punto di vista estetico.

DUNGEONS, DRAGONS E TOUCH SCREEN

Crimson Shroud



Left: I personaggi hanno le fattezze delle miniature ben note a tutti gli amanti dei giochi di ruolo da tavolo e dei wargame.



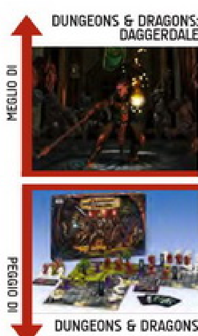
Se state leggendo Game Republic, le probabilità che abbiate un passato (o un presente, perché no?) da giocatori di Dungeons & Dragons sono piuttosto alte. Quantomeno, saprete che D&D è il gioco di ruolo da tavolo per antonomasia. Molti GdR (intendiamo i videogame, stavolta) si sono ispirati all'universo creato dai compianti Gary Gygax e Dave Arneson, ma mai si era tentato di replicarne il complesso sistema di regole né la natura stessa, basata fondamentalmente su dadi, carta, penna e tanta immaginazione. Per la prima "simulazione di D&D" dovevamo aspettare che a pensarci fosse quel geniaccio di Yasumi Matsuno, già autore di titoli come Final Fantasy Tactics, Tactics Ogre e MadWorld, uno che di giochi di ruolo e mondi fantasy, insomma, se ne intende. Crimson Shroud nasce proprio come tentativo di riproporre la magia dell'esperienza D&D sui due schermi del 3DS, e, incredibile a dirsi, l'esperimento è riuscito alla grande. Certo, lo spirito di aggregazione tipico di un gioco da tavolo viene inevitabilmente a mancare, ma se provaste a pensare a un modo per rendere divertente una sessione di D&D in solitario, allora non potreste immaginare niente di meglio di quanto non abbia già fatto Matsuno. Giauque, Frea e Lippi sono i tre avventurieri alla ricerca del Crimson Shroud, misterioso manufatto fonte di ogni magia conosciuta. Un po' per ragioni di spazio, un po' per evitare crudeli spoiler, semplifichiamo così la trama, ma sappiate che la sceneggiatura di Crimson Shroud è di primissima fattura, roba per palati fini. Stesso discorso vale per la regia: gli splendidi modelli 3D dei personaggi sono fermi immobili al centro di scenografie mozzafiato (quasi non sembra di stare su 3DS), come se stessimo sfogliando un libro fantasy illustrato il cui testo viene recitato da un invisibile Dungeon Master. Come in un qualsiasi gioco di ruolo cartaceo, la maggior parte degli eventi casuali viene indirizzata dal lancio di dadi (sul touch screen) e i combattimenti avvengono secondo un sistema a turni atto a premiare una serie di contingenze che vanno dal punteggio effettuato con gli stessi dadi al tipo di arma utilizzata. Proprio armi e oggetti vari costituiscono la ricompensa per ogni combattimento portato a termine con successo (stranamente non c'è un premio in punti esperienza), ed è inutile dire che la gestione dell'equipaggiamento costituisce una dei momenti più interessanti e tatticamente importanti nell'intera esperienza di gioco. I menù di facile fruizione aiutano in questo senso. Complice il plot intricato e l'elevato ritmo di gioco, tutto risulta incredibilmente coinvolgente. A guastare parzialmente il tutto c'è una longevità non proprio elevatissima e la mancata localizzazione che potrebbe scoraggiare quanti di voi non avvezzi all'idioma d'oltremanica. Va però detto che il titolo si lascia rigiocare più che volentieri (al termine della prima partita potrete ricominciare a un livello più difficile con le stesse armi ottenute in precedenza) e che la traduzione inglese è firmata nientemeno che da Alexander O. Smith, forse il miglior localizzatore dal giapponese sulla faccia del pianeta. La fucina di opere sperimentali messa insieme da Level-5 con Guild-01 ci regala, dopo l'ottimo Liberation Maiden e l'onesto Aeroporter, un'altra piccola gemma. Imperdibile, se non altro per l'estrema unicità e il costo contenuto.

Manuele Paoletti

VOTO 8,5/10
COME FARE 20 CON UN D20

DETTAGLI

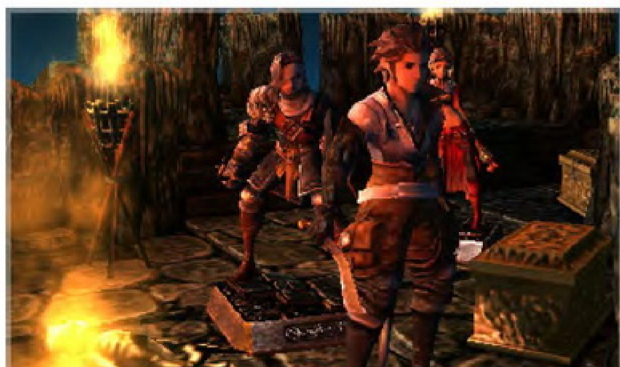
FORMATO: 3DS
ORIGINE: GIAPPONE
PUBLISHER: LEVEL-5
DEVELOPER: LEVEL-5
MULTIPLAYER: NO



MISSING LINK

(COSA CAMBIEREMMO)

MULTIPLAYER: GIOCARE DA SOLI A D&D NON SAREBBE DIVERTENTE. ECCO PERCHÉ CI IMMAGINIAMO COSA POTREBBE USCIRE FUORI DA UN CRIMSON SHROUD IN MULTIPLAYER, MAGARI SU WII U CON IL DUNGEON MASTER MUNITO DI GAMEPAD...



Up: L'intera parte giocata ha luogo all'interno di un'unica grande ambientazione.

GIOCA LA TUA CARTA DRAKE!

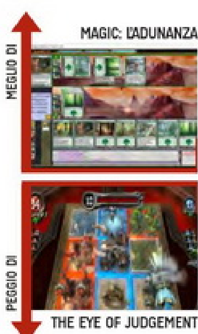
Uncharted: Fight for Fortune

Uncharted fa ritorno su PS Vita dopo l'ottimo esordio fatto col precedente Golden Abyss, stavolta con un titolo completamente diverso: Fight for Fortune non è il classico action adventure, bensì un gioco di carte sulla falsariga di Magic: l'Adunanza o The Eye of Judgement. Il gameplay, dunque, si struttura seguendo un classico schema a turni, scandito lungo tre fasi ben distinte: nella prima dovrete scegliere quale personaggio mandare sul campo di battaglia, posizionandolo in uno dei cinque slot messi a disposizione del giocatore. Al di là delle simpatie, la vera discriminante nella scelta è il numero di punti guadagnati in una delle tre classi disponibili (Eroi, Mercenari e Nemici), attribuiti in maniera automatica al termine di ogni turno. La seconda fase ha a che fare con le Ricchezze, una serie di carte speciali dalla duplice funzione: possono essere abbinate ai personaggi utilizzati o altrimenti rivendute seduta stante in cambio di crediti. L'accumulo di moneta sonante è finalizzato, nella terza e ultima fase, all'acquisto di potenziamenti (aumento dei valori di attacco/difesa e compagnia cantante) per le carte-personaggio disposte in campo. Il rituale di preparazione appena descritto è infine sublimato dal combattimento tra i due schieramenti sul tabellone, all'interno del quale tutte le carte in campo partiranno automaticamente all'attacco della carta avversaria designata. Per designata, si intende la carta che occupa la posizione frontale rispetto alla nostra "pedina": la speranza, in realtà, è che il nemico non abbia schierato alcuna carta in suddetto slot, in modo tale che a essere danneggiata sia direttamente la barra dell'energia vitale dell'avversario, e non quella delle carte. Ovviamente lo stesso vale per il nemico nei vostri confronti. La sfida si conclude con l'esaurimento della barra d'energia di una delle due forze in campo. Oltre alla modalità single player il team ha inserito un comparto multiplayer e diverse altre modalità che allungano e non poco l'esperienza di gioco. Una pecca di questo card game è da ricercare nella IA, a volte non in grado di adattarsi adeguatamente all'evolversi dell'incontro, incaponendosi su tattiche chiaramente perdenti o lasciando scoperto il fianco agli attacchi avversari per un numero di turni esageratamente alto. Ben strutturati sono invece i menù che, nonostante l'affollamento di icone, risultano semplici e intuitivi grazie anche a una guida in grado di fornire delle spiegazioni efficaci su ogni aspetto del gioco. In definitiva il team di sviluppo ha fatto un buon lavoro, anche se una maggiore attenzione in fase di ottimizzazione avrebbe giovato non poco al prodotto finale.

Leon Genisio

DETTAGLI

FORMATO: PS VITA
ORIGINE: USA
PUBLISHER: SONY
DEVELOPER: BEN STUDIO
MULTIPLAYER: SÌ (ONLINE)



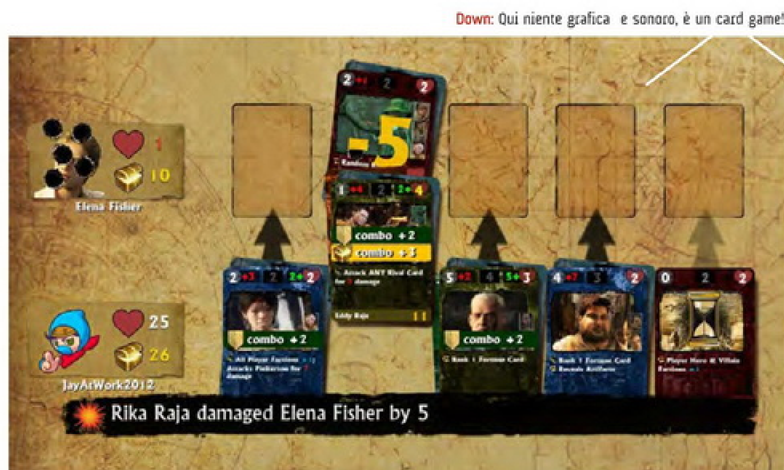
IDENTIKIT

COSA RENDE QUESTO GIOCO UNICO

DRAKE'S FORTUNE: RITROVARE DRAKE E COMPAGNI FA SICURAMENTE PIACERE, E LA PRESENZA DI PERSONAGGI TANTO AMATI COSTITUISCE PARTE INTEGRANTE DEL FASCINO DEL GIOCO. CERTO, AVREMMO SICURAMENTE PREFERITO UN "VERO" UNCHARTED...

VOTO 7/10

UN CARD GAME CORAGGIOSO E BEN REALIZZATO



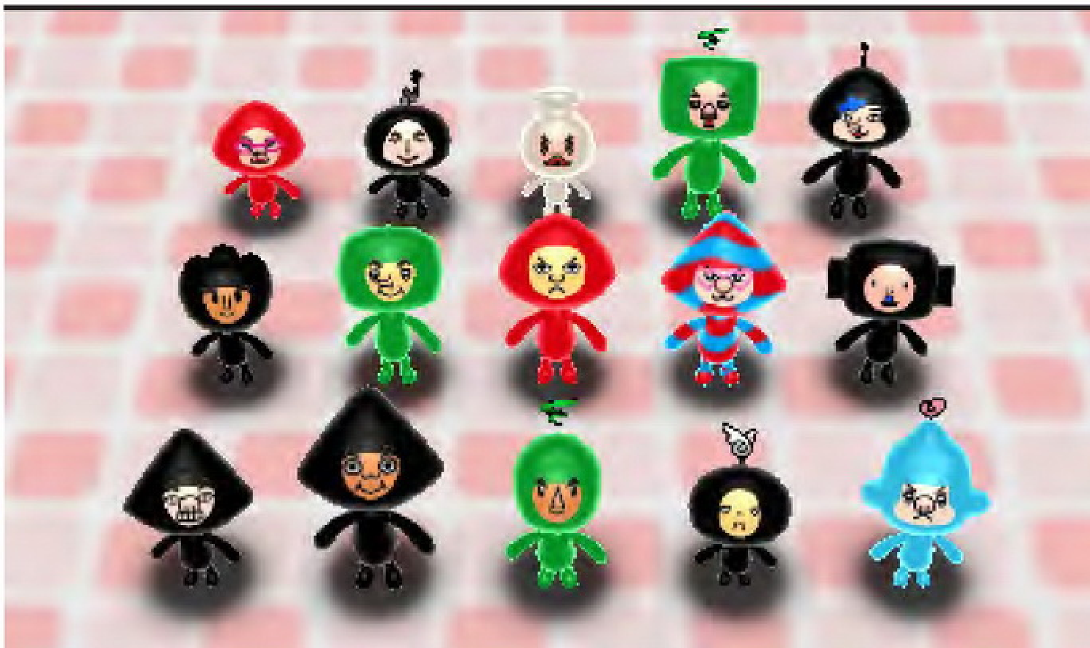
Down: Qui niente grafica e sonoro, è un card game!



Up: Le modalità alternative a quella per singolo giocatore sono ben strutturate.



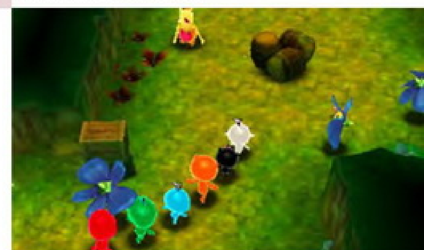




Left: Dal punto di vista estetico, la caratterizzazione di ogni singolo Denpa Man è assolutamente deliziosa. Sarà un'impressione, ma ogni esserino sembra poi dotato di una propria personalità...



Left: La variopinta processione dei Denpa Men ricorda la marcia dei Pikmin.



QUEST'ONDA CHE VIENE E CHE VA...

THE DENPA MEN: They Came By Wave

Sono tantissimi e sono tutti intorno a noi, anche se non possiamo vederli a occhio nudo. Sono i Denpa Men, creaturine colorate che pullulano nelle vicinanze di hotspot e reti wi-fi e rese unicamente visibili dalla fotocamera di Nintendo 3DS. Sì, perché The Denpa Men: They Came By Wave è uno dei pochi titoli per la console portatile Nintendo a sfruttare le potenzialità della realtà aumentata, per giunta in maniera intrigante. Basta andare in giro in cerca di reti e catturare i Denpa Men che vi fluttuano attorno in un semplice minigioco. Esiste un'immensa varietà di Denpa Men, di colori e abilità diverse, e ogni rete wi-fi ha i propri specifici omuncoli svolazzanti. Ciò significa che, per catturare Denpa Men diversi da quelli di cui si è già in possesso, si dovrà peregrinare per McDonald's, centri commerciali, case di amici, parenti e così via. Al contrario di quanto si potrebbe pensare, però, il fine ultimo della caccia ai Denpa Men non è il mero collezionismo ma lo sfruttamento delle loro forze e abilità in un gioco vero e proprio, fatto e finito. Un dungeon crawler, per la precisione. Vedrete il vostro strampalato esercito caracollare per i vasti livelli che compongono l'area di gioco, con il compito di esplorare ogni anfratto in cerca di oggetti preziosi e combattere le buffe creature che il Re del Male disporrà sul vostro cammino (la trama, per inciso, è tutta qui). In totale contrasto con la veste grafica appariscente e vivace, i combattimenti tra Denpa Men e gli strampalati nemici non sono esattamente all'insegna della gioia e della briosità, visto l'elevato livello di difficoltà. Per portare a casa una vittoria bisognerà pianificare un'adeguata strategia impartendo ordini ai Denpa Men, impostandone la tipologia d'attacco o lasciando che l'offesa avvenga in maniera automatica (o un misto di entrambe le soluzioni). I Denpa Men possono anche morire in battaglia, e riportarli in vita è tutt'altro che un gioco da ragazzi. Avere in squadra il Denpa Men giusto, dotato di una particolare abilità piuttosto che di un'altra, rimane però una prerogativa principale. Nel caso viveste in un luogo sperduto e isolato, e l'unica rete wi-fi a vostra disposizione fosse quella di casa vostra, allora potreste non aver catturato il Denpa Men opportuno in una specifica situazione. Gli sviluppatori hanno quindi pensato bene di fornire periodicamente nuovi e rari Denpa Men tramite la lettura di QR Code, pubblicati sulla pagina web ufficiale. Insomma, Genius Sonority (già responsabile di una manciata di spin-off della serie Pokémon) ha pensato davvero a tutto, confezionando un titolo curato in maniera insospettabile e sufficientemente profondo da tenere incollati i giocatori ai due schermi della console per diverse ore. Difficilmente lo rigiocherete una seconda volta al termine della prima volata, ma visto il prezzo contenuto e la presenza di un secondo capitolo già all'orizzonte, quello della longevità non è un grosso problema. Un esperimento da premiare.

Manuele Paoletti

DETTAGLI

FORMATO: 3DS
ORIGINE: GIAPPONE
PUBLISHER: NINTENDO
DEVELOPER: GENIUS SONORITY
GIOCATORI: NO

MEGLIO DI: RADAR POKÉMON
PEGGIO DI: PIKMIN



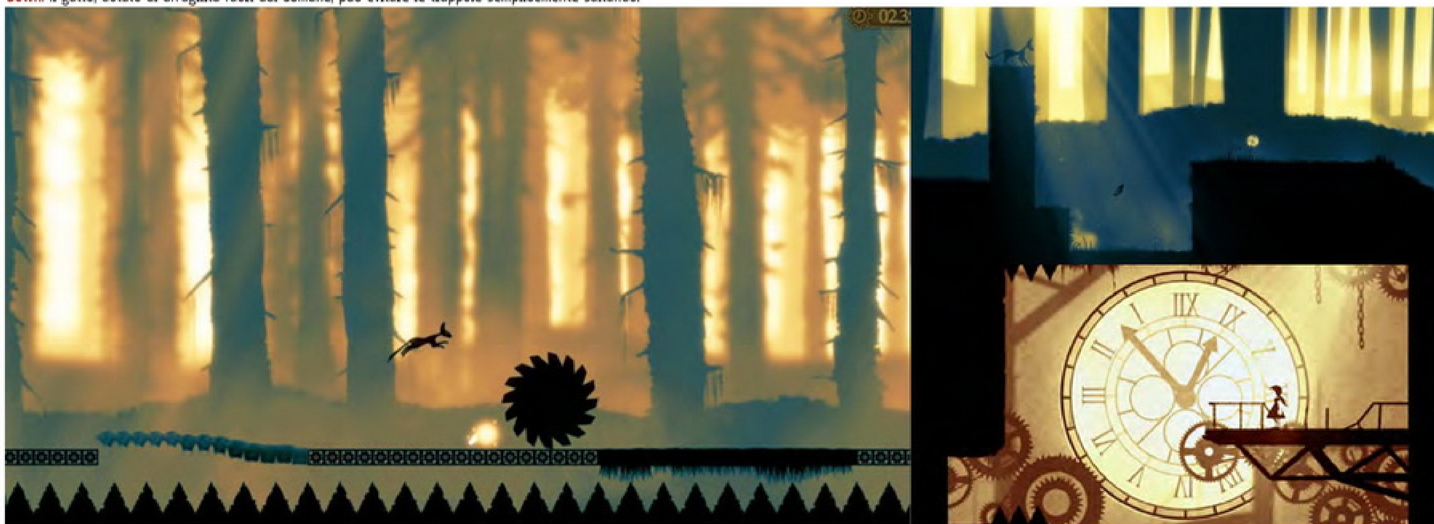
MISSING LINK
COSA CAMBIEREMMO

REALTÀ AUMENTATA: DOVEVA ESSERE UNA DELLE FEATURE DI 3DS PIÙ INNOVATIVE, E INVECE IL POTENZIALE DELL'AUGMENTED REALITY RIMANE ANCORA INESPLORATO. THE DENPA MEN È UN TENTATIVO PIÙ CHE APPREZZATO.



VOTO 8/10
MENO FOLLE MA PIÙ PROFONDO DI QUANTO SEMBRI

Down: Il gatto, dotato di un'agilità fuori dal comune, può evitare le trappole semplicemente saltando.



NON DIRE GATTO...

A Walk In The Dark

L'esercito dei titoli platform presenta una nuova recluta tra le sue file: A Walk In The Dark, gioco ideato e realizzato dai portoghesi Flying Turtle Software. Mescolando con efficacia elementi intravisti già in altri titoli (primi tra tutti Super Meat Boy, VVVVVV e Canabalt), il gioco dei portoghesi vuole farvi immergere in un contesto onirico-surreale dove si vestiranno i panni di due personaggi differenti. Il primo è un agile gatto nero e stilizzato, dalle movenze quasi ipnotiche, il quale dovrà balzare di muro in muro per evitare altri animali e spuntoni di ogni tipo. La seconda protagonista è una dolce ragazzina di rimando Disneyiano (ricorda un po' Alice) che dovrà destreggiarsi tra lame rotanti e piattaforme in movimento, sfruttando la forza di gravità modificabile a vostro piacere.

Questi piccoli ed essenziali elementi di gameplay rendono A Walk In The Dark un platform dalla triplice anima. I cento quadri, infatti, alterneranno le situazioni di gioco per offrire una varietà sostenibile in grado di non far mai annoiare il giocatore, pur aumentando gradualmente il livello di difficoltà. Con il gatto, per esempio, potrete muovervi liberamente verso la fine del livello (nel minor tempo possibile), oppure decidere unicamente la direzione della forza di gravità, lasciando al personaggio la libertà di correre nella sua direzione; con la ragazzina, invece, affronterete una via di mezzo. Piccoli elementi di gameplay, dicevamo, che usufruiscono di alcuni lavori di rifinitura atti a impreziosire il lavoro dei ragazzi di Flying Turtle Software, prima fra tutti il lungo processo di studio fatto sui movimenti dei felini. Se la protagonista femminile potrà sembrare poco caratteristico, con il felino vi troverete a comandare una forma tanto aggraziata quanto sinuosa, le cui zampe si muovono in maniera naturale e realistica anche nelle fasi di corsa. Cosa significa questo? Che il comportamento dei movimenti del gatto saranno abbastanza differenti rispetto a quelli della ragazza, obbligandovi ad abituarvi a un sistema di gioco ulteriormente differente. Sinceramente, risulta abbastanza difficile trovare delle lacune in A Walk In The Dark: non perché il gioco ne sia esente, ma perché il risultato finale va decisamente oltre la mera somma dei singoli elementi.

Lì dove il gameplay prende ispirazione dai classici prima citati, A Walk In The Dark bilancia con dei fondali incantevoli, delle animazioni ipnotiche (almeno nei panni del gatto) e una colonna sonora minimale creata da Cody Cook. Probabilmente non si tratta di un gioco per i novizi del genere, la difficoltà nelle fasi avanzate si fa sentire, ma prendendo la mano con il sistema - magari cercando di ottenere le medaglie interne al gioco (relative a tempo impiegato e globi brillanti raccolti) - sarà possibile approcciarsi alle sfide più complesse con una certa abilità che si sarà sviluppata nel tempo. In definitiva un gran bel platform, consigliato agli esperti per una nuova vagonata di sfida, e in grado di incuriosire i novellini con le sue tinte da sogno e l'atmosfera particolare.

Francesco Riccobono

DETTAGLI

FORMATO: PC
ORIGINE: PORTOGALLO
DEVELOPER: FLYING TURTLE SOFTWARE
MULTIPLAYER: NO

IDENTIKIT

(COSA RENDE QUESTO GIOCO UNICO)

CLASSE: I piccoli tocchi di gameplay che, uniti all'aspetto grafico delizioso, lo rendono un prodotto davvero imperdibile!

Right: La ragazzina, invece, è in grado di manipolare la gravità del livello!



L'EPIDEMIA PARTE DALL'ITALIA

Bientôt l'été

Tale of Tales (Il nome è preso dal libro di Giambattista Basile: The Tale of Tales) è il duo di developer belga formato da Michaël Samyn e Auriea Harvey. Fin dal 2002, la software house ha causato controversie fra i giocatori a causa della loro particolare inclinazione nel realizzare titoli poco centrati sulla concezione classica di gameplay e molto più vicini al vago concetto di "arte interattiva" (notabile esempio di questa filosofia può essere The Path, reinterpretazione dark della favola di cappuccetto rosso che è probabilmente il loro lavoro più celebre ad oggi).

Bientôt l'été (tradotto dal francese: Quasi Estate) è il loro ultimo lavoro. Ideato e sviluppato principalmente dal solo Samyn, vede il "giocatore" interpretare l'unico abitante di una solitaria stazione spaziale, costretto ad avventurarsi in una simulazione olografica di una spiaggia, unica fonte di svago e relazioni interpersonali (grazie alla sua capacità di comunicare con altre stazioni).

La struttura del gioco è molto simile a quella degli altri lavori dei Tale of Tales; si viene messi di fronte a un mondo interattivo completamente esplorabile senza alcun tipo di obiettivo se non quello di lasciarsi trascinare dall'esperienza. Elemento importante del mondo interattivo creato dal generatore olografico della stazione è il sopracitato metodo di comunicazione con le "altre stazioni" (leggasi altri giocatori): un Cafe posto al centro della spiaggia. Una volta entrato al suo interno ci ritroveremo di fronte a una scacchiera e vari altri oggetti che ci permetteranno, attraverso una serie di frasi predefinite, di generare un dialogo surreale con colui che ci troveremo davanti (o con un'intelligenza artificiale, nel probabile caso in cui non trovassimo nessun giocatore online).

Parlare di Bientôt l'été nella stessa maniera con cui si potrebbe parlare dell'ultimo sparatutto con gli alieni cattivi è abbastanza difficile. Si tratta di un'opera estremamente personale che tratta temi quali l'amore, la sessualità e il "mistero" (consiglio la lettura del development blog che Samyn ha tenuto durante lo sviluppo del gioco, questo espande molti concetti dietro la sua realizzazione) attraverso una struttura di difficile lettura per chiunque sia abituato alla classica "forma gioco" dei prodotti videoludici volti al più puro intrattenimento. Se si riesce a superare lo scoglio della novità ci si trova davanti un prodotto dal grande potenziale emozionale e dalla curatissima estetica (probabilmente è il titolo migliore dei Tale of Tales da questo punto di vista).

Insomma, che si amino od odino i Tale of Tales è impossibile negare come ogni nuovo titolo riesca a spostare un po' più in là il confine di ciò che consideriamo videogioco e che le loro opere estremamente caratteristiche e personali siano una boccata d'aria fresca in un mondo videoludico in cui sia il mainstream che l'indie sembrano aver perso quella sana volontà di osare.

Davide Alexandro Fiandra

DETTAGLI

FORMATO: PC
ORIGINE: BELGIO
DEVELOPER: TALE OF TALES
MULTIPLAYER: SÌ (ONLINE)



Right: Le ambientazioni sono sempre molto suggestive.

IDENTIKIT

(COSA RENDE QUESTO GIOCO UNICO)

CONCEPT: QUESTO BIENTÔT L'ÉTÉ È, LETTERALMENTE, UN GIOCO PIÙ UNICO CHE RARO. UN'ESPERIENZA CHE NON POTETE PROVARE CON NESSUN ALTRO TITOLO.

Down: Viene dato un grande peso all'immersione nell'atmosfera eterea del gioco.





Hardware Republic

A cura di Alessandro Oteri



Up: I tasti WASD sono argentati.

COME RISPONDERE ALLA CHIAMATA ALLE ARMI

Il set a misura di videogiocatore

Ed eccoci al secondo appuntamento di questo 2013 con Hardware Republic. Con questo freddo, siamo sicuri che molti di voi staranno approfittando per restare in casa e giocare ai propri giochi preferiti, e di sicuro passare tante ore davanti al PC può sottoporre le vostre mani agli straordinari. Per questo motivo, usare periferiche ergonomicamente efficienti può fare la differenza. In quest'ottica abbiamo deciso di presentarvi un set desktop che ci è molto piaciuto: non si tratta di prodotti appena usciti, ma poiché l'obbiettivo che si pone la nostra rubrica è quello di presentare ai nostri lettori soluzioni che possano rendere l'esperienza di gioco senza limiti, non potevamo non parlare di questo pacchetto.

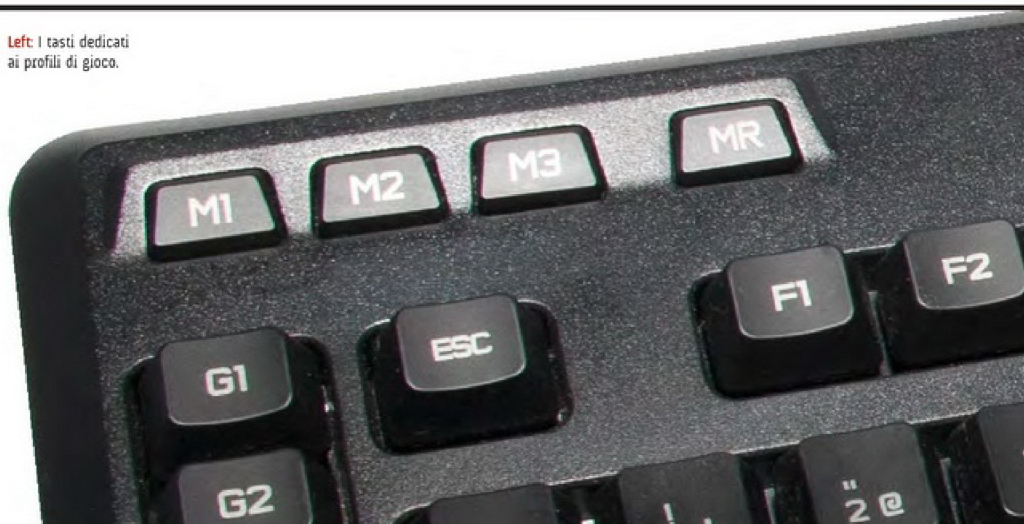
Già qualche mese fa Logitech, nota casa produttrice di periferiche per PC da ormai tre decenni, ha lanciato la versione dedicata a Call of Duty MW3 di due periferiche della sua serie G, la Tastiera G105 ed il G9x Laser Mouse, e abbiamo avuto l'occasione di provare i due prodotti in edizione limitata. Di seguito vi racconteremo le nostre impressioni. Iniziamo la nostra recensione dalla Tastiera Gaming G105: la scocca in plastica è verniciata con vernice nera opaca, le linee avveniristiche ricordano quelle di un'astronave, la parte superiore è caratterizzata da forme molto squadrate con due feritoie che rendono il disegno molto originale. La parte inferiore invece è sinuosa, caratterizzata da una curvatura che nella parte centrale accoglie il logo della casa produttrice in alto rilievo.

La tastiera totalmente di colore nero, presenta solo alcuni tasti di colore differente, e infatti le freccette di movimento e i tasti "WASD" tanto cari agli appassionati di FPS sono di colore argento.

Osservando la parte superiore della tastiera, a partire da sinistra, incontriamo i 4 tasti dedicati ai profili di gioco memorizzabili; più al centro invece sono presenti due pulsanti speciali, il primo dedicato all'attivazione della modalità Gaming che disabilita tutte le funzione dedicate al sistema operativo evitando così uscite dal gioco "indesiderate" (per esempio premendo il tasto Start involontariamente), il secondo pulsante destinato invece alla retroilluminazione della tastiera (è presente un solo livello di intensità di retroilluminazione), che una volta attivata si presenta di un bel verde militare (fanno eccezione i tasti dedicati alla gestione dei profili macro che sono illuminati di arancione e rosso). Il font adoperato per i tasti è moderno e ben leggibile. Una tastiera per videogiocatori che si rispetti possiede tasti dedicati alla memorizzazione di macro e la G105 non fa eccezione: infatti, usando l'applicativo dedicato (la versione più aggiornata è scaricabile gratuitamente dal sito della Logitech) sarà possibile programmare i 6 tasti "G-key" presenti all'estrema sinistra della tastiera con la possibilità di memorizzare fino a 18 differenti macro, la tastiera ci dà la possibilità di creare



Up: G9x Laser Mouse e la seconda impugnatura.



Left: I tasti dedicati ai profili di gioco.



Up: Tutti gli accessori del G9x.

tre diversi profili selezionabili "on-the-fly" tramite l'utilizzo dei tasti M1, M2 ed M3.
Dal punto di vista dell'ergonomia, la G105 è ben progettata, piacevole da usare anche per lunghi periodi grazie ai piedini presenti nella parte posteriore, e può essere regolata nella classica posizione rialzata; la distanza tra i tasti è ben bilanciata ed in gioco la sensibilità alla pressione ci è puntuale. Nonostante non si tratti di una tastiera meccanica, non abbiamo riscontrato problemi di delay.
La tastiera si presta facilmente anche all'utilizzo in videoscrittura, la digitazione è piacevole, anche dopo aver scritto a lungo le nostre mani ed i nostri polsi non ne risentono. Dal punto di vista del design infine riteniamo che la Logitech abbiamo fatto un buon lavoro: le forme semplici e lineari non hanno reso questa tastiera banale, ma anzi, questa si presenta molto avveniristica e, quando illuminata, al buio sembra una vera e propria astronave appena atterrata sulla nostra scrivania. L'unica pecca è che i piedini non siano regolabili e che quindi le posizioni adoperabili siano soltanto due, piatta e sollevata. Ma se la Logitech G105 ci ha piacevolmente colpiti e ci ha soddisfatto, il mouse con cui fa coppia non è certamente da meno.
Il G9x Laser Mouse, nonostante non sia un nuovo prodotto, resta ancora uno dei prodotti di punta della serie Gaming di Logitech e resta la scelta di alcuni tra migliori netgamer al mondo. Il mouse si presenta con un design molto elegante, la scocca di plastica dura è opaca e tinta di un bel grigio antracite; sul dorso del mouse si notano delle feritoie, un display LED e due piccoli pulsanti (entrambi per la gestione dei DPI, come vedremo in dettaglio più avanti). La rotellina è fatta di plastica rivestita con una gommatura zigrinata, e oltre a essere cliccabile centralmente prevede i clic laterali. Nella parte sottostante la scocca primeggia il LASER. Da menzionare inoltre i piedini di scivolamento fatti in politetrafluoroetilene, materiale che garantisce ottima scorrevolezza; presenti anche altri due tasti, uno che serve a selezionare i profili memorizzati nel mouse e uno che modifica il tipo di scroll. Presente infine un tasto che una volta premuto ci permette di estrarre l'alloggiamento per i pesi.
Una delle particolarità più importanti di questo mouse è che viene venduto con due differenti impugnature, una più larga e comoda, costituita di plastica liscia e gommata che garantisce una postura d'uso comoda e un'impugnatura salda, una seconda più stretta e alta costituita di plastica nera dura e ruvida per garantire il massimo del grip al videogiocatore.
La sensibilità può essere modificata sia "on the fly" tramite i pulsantini presenti sul mouse (sono presenti tre livelli di sensibilità) sia tramite il software scaricabile dal sito (lo stesso già menzionato per la G105), che ci darà la possibilità di creare vari profili avviabili automaticamente all'esecuzione di giochi o programmi specifici. Il display LED ci indicherà quale livello di sensibilità stiamo usando e, in base al colore dell'illuminazione, anche il profilo. Ma non è tutto: come se non bastasse, il mouse possiede una sua memoria interna in cui sarà possibile memorizzare ben cinque profili di impostazioni selezionabili poi tramite il tasto presente sul fondo del mouse.
Siamo giunti al punto di tirare le somme su questi due splendidi prodotti: se la Tastiera Gaming G105 ci ha ampiamente soddisfatto, il G9x Laser Mouse ci ha fatti innamorare. Infatti, dopo averlo provato non abbiamo più smesso di usarlo.

App Republic

A cura di Davide Panetta

I MIGLIORI DEL MESE

GTA: VICE CITY 10TH ANNIVERSARY

FORMATO: **iOS, Android** | SVILUPPO: **Rockstar Games**





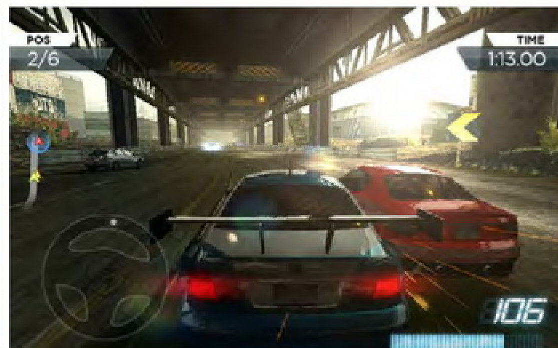
Nella città del vizio c'era tutto quello che un videogiocatore poteva desiderare: azione, libertà, proiettili a go-go e tanta, ma tanta buona musica. Un gioco che definirlo divertente a tutto sfondo era azzeccato meglio di un terno al lotto dopo un sogno premonitore. Dieci anni dopo, le tecnologie cambiano, si evolvono a dismisura e plasticosi cellulari dal display verde E.T. (tanto per rimanere in tema e citare un film cult anni '80) cedono il posto a dispositivi eleganti chiamati smartphone. Ed è proprio qui che spunta tra il gelo dell'inverno e le catastrofiche paranoie delle profezie Maya la riedizione in salsa mobile del buon vecchio Vice City. Una novità (si fa per dire) che festeggia (o meglio onora) in pochi pollici di schermo il decimo anniversario dall'uscita del GTA più controverso e amato di sempre. Tommy Vercetti è ancora là, con la sua sgargiante camicia hawaiana a dividersi il tempo tra inseguimenti, sparatorie à la Scarface, elicotteri radiocomandati e violenza gratuita da manicomio. Il fascino del titolo Rockstar non è andato perduto, semmai si è fatto solo più piccolo e a portata di tasca per la gioia dei maniaci del gioco tosto sempre e ovunque. Certo, graficamente non aspettatevi miracoli e anche i controlli touch non è che siano questa manna dal cielo, ma in fondo qualche prezzo bisogna pure pagarlo per avere sempre con sé uno dei titoli più importanti della storia del Videogioco. O no?

VOTO 9/10

NEED FOR SPEED: MOST WANTED

FORMATO: **iOS, Andorid** | SVILUPPO: **Electronic Arts Neverland BV**





Il numero scorso promossi Need For Speed: Most Wanted, l'ultima fatica di Criterion che, pur nella comoda veste di seguito spirituale di Burnout Paradise, aveva colpito per il divertimento trasmesso e l'ottima gestione della componente free roaming. Quando il gioco uscì anche per iPhone ero molto curioso di capire come il porting, su un sistema potente ma pur sempre limitato rispetto a una console da casa, potesse venire fuori, e capire a quali caratteristiche avrebbe dovuto inevitabilmente rinunciare. Devo dire a malincuore che quanto visto e provato supera ogni più inaspettata premonizione negativa. Dimenticatevi la giungla urbana libertina e senza limiti che tanto galvanizzava nell'opera originale: adesso al massimo si gira in piste piatte, contro avversari idioti e accedendo agli aventi direttamente dalla mappa. L'esperienza fresca e coinvolgente di Most Wanted, infatti, in questa versione miniaturizzata tende a sciogliersi come neve al sole e a esprimersi in un racing game tutt'altro che innovativo. Fortunatamente, l'ottima modellazione poligonale delle auto e degli ambienti è capace di far decollare questo prodotto dalla media, grazie a un'estetica notevole che con la forza toglie dalla testa problemi e magagne strutturali. Se proprio siete fanatici della serie, quindi, e non riuscite a vivere senza Most Wanted, fateci pure un pensierino, altrimenti su App Store si trova roba migliore e anche a costo zero. Sappiatelo!

VOTO 6,5/10

SYMPHONICA

FORMATO: **IOS**
SVILUPPO: **INIS**



TEORICAMENTE IN SYMPHONICA ci sarebbe anche una trama di fondo, ma in questo gioco quello che davvero interessa è ben altro. Se la musica classica è infatti la vostra passione insieme a quella dei videogiochi, allora avete trovato un titolo perfetto per il vostro iPhone o iPad. A metà strada tra le meccaniche di Guitar Hero e il bellissimo Theatrhythm Final Fantasy, questo gioco musicale in cui dovrete vestire i panni di un provetto direttore d'orchestra saprà catturarvi per ore a suon di Valzer dei fiori!

VOTO 8,5/10

HEROES OF ORDER & CHAOS

FORMATO: **IOS, ANDROID**
SVILUPPO: **GAMELOFT**

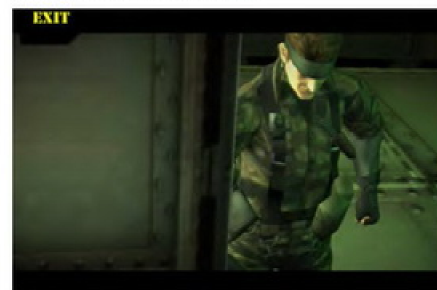


CORAGGIOSA COME POCHE, GAMELOFT porta su smartphone e tablet un genere complesso e poco adatto al mobile gaming come il MOBA (multiplayer online battle arena) con il gioco Heroes of Order & Chaos. Il risultato? Davvero ottimo! Anche se il sistema di controllo è un po' ostico sugli schermi più piccoli, in generale le battaglie consumate nelle arene sono molto appaganti e, dopo un po' di pratica, sarà facile trovarsi completamente a proprio agio nell'utilizzare abilmente l'intero ventaglio di azioni eseguibili.

VOTO 8/10

METAL GEAR: OUTER HEAVEN

FORMATO: **IOS**
SVILUPPO: **DAVID AMADO FERNANDEZ**



OK, INIZIAMO COL DIRE CHE KONAMI non c'entra niente con questo gioco. Tale Metal Gear: Outer Heaven è stato infatti realizzato da un fan per i fan; un bell'atto d'amore assolutamente no profit. Il titolo si propone come uno stealth game in tre dimensioni basato sul famosissimo Metal Gear Solid, con ovvie limitazioni dal punto di vista della grafica (le animazioni sono inguardabili) e della giocabilità, ma dotato del giusto mordente per attirare l'attenzione degli eterni innamorati del buon Snake. Dateci un'occhiata.

VOTO 7/10

THE GREAT FUSION

FORMATO: **IOS , ANDROID**
SVILUPPO: **LOADING HOME**



The Great Fusion nasce dal desiderio di affrontare un tema forte come quello della crisi economica in un "punta e clicca". In effetti, in questo divertente gioco per Android dove impersonerete un scienziato di nome Max, dovrete cercare di sopravvivere all'interno di una spietata società del 2022, dove la classe media è ormai scomparsa e i poveri dilagano. Nella migliore tradizione del genere, analizzerete oggetti, ne costruirete dei nuovi e risolverete tanti rompicapi accompagnati da un ottimo sonoro e uno stupendo stile a fumetti.

VOTO 8,5/10

ROPE ESCAPE

FORMATO: **IOS**
SVILUPPO: **GORY DEATIL LIMITED**



SE AVETE VOGLIO DI UN CLASSICO videogioco mordi e fuggi dalla giocabilità immediata, questo mese vi consiglio Parashoot Stan. Lo scopo del gioco non è niente di più semplice: una volta lanciati dall'aereo dovrete inclinare il dispositivo utilizzato per evitare il solito, generoso quantitativo di nemici e ostacoli vari. Ovviamente più in basso scenderete e maggiore sarà il punteggio, così come aumenterà il livello di difficoltà. Non solo diverte ma appaga anche visivamente con una grafica in 2D niente male.

VOTO 8/10

HUNDREDS

FORMATO: **IOS**
SVILUPPO: **SEMI SECRET SOFTWARE, LLC**



L'OBIETTIVO DI QUESTO GIOCO è contare fino a cento; nulla di così complesso, soprattutto se per farlo basta "tappare" sopra un cerchio. Il problema è che più ci si avvicina al numero ambito e più il cerchio si allarga, e per evitare che questo entri a contatto con un altro (portandoci così alla fine del gioco), sarà necessario tappare altrove. Per l'originalità dell'idea, lo stile minimalista della grafica e il comparto sonoro dalle forti atmosfere rilassanti, questo titolo merita assolutamente un 10. Complimenti!

VOTO 10/10

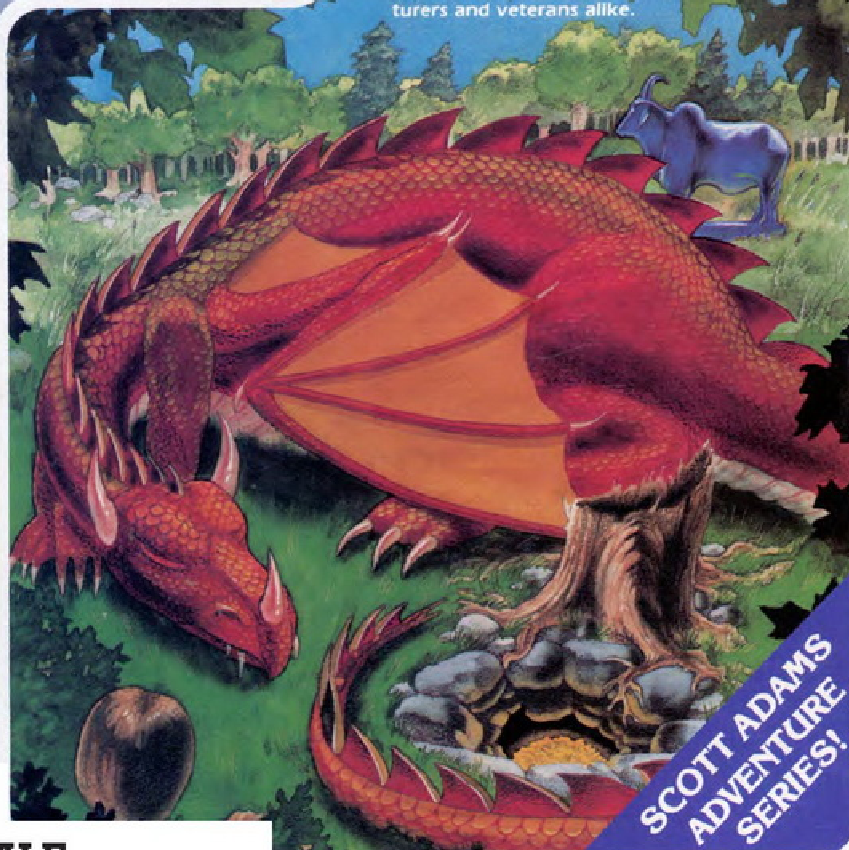
TimeWarp

Il mensile dei giochi elettronici

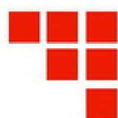
N.147 FEBBRAIO 2013

in collaborazione con





PER SAPERNE DI PIÙ E DISCUTERE DEI CONTENUTI DI QUESTA EDIZIONE VISITA **WWW.GAMEREPUBLIC.IT !**



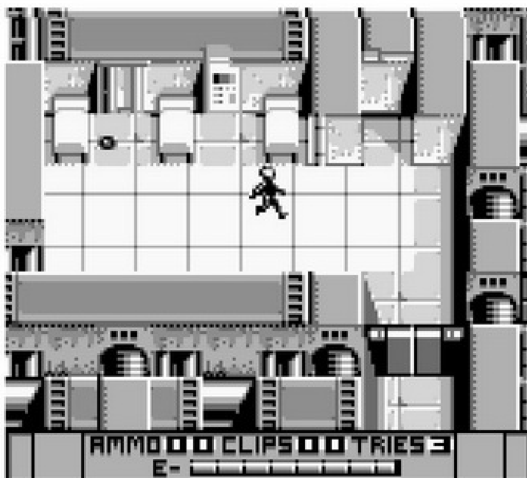
WHEN I'M SIXTY-FOUR

Avere trascorso 28 dei tuoi 34 anni attaccato a Pad e Joystick vuol dire aver vissuto in prima persona diversi momenti chiave della storia di quest'industria, tra i quali l'apice e il tramonto della 8Bit Era. Ripensando a quei giorni di pixel giganti e continue scoperte, non posso fare a meno di notare che la quasi totalità dei miei "ricordi virtuali" sia legata alle più note hit del catalogo C64: titoli come Ghostbusters, Myth e Karateka, tanto per dirne qualcuno. Ebbene, questo dettaglio, che parrebbe essere in apparenza riconducibile a una mera questione di gusti, è in realtà figlio ad un fenomeno molto più tecnico, che rimanda al ruolo svolto dalla Commodore nel processo di emancipazione

POCKETSIZE CLASSICS

ALIEN 3

1993 LJN / B.I.T.S. LTD – GAME BOY





Rinnegato dalla maggior parte dei cultori della Saga, Alien3 è stato curiosamente oggetto di svariati Tie-In. Sebbene si tenda ad inquadrare la versione SNES come la più efficace rappresentazione virtuale dell'omonimo film, occorrerebbe riservare un encomio anche alla sua edizione Game Boy.

Piuttosto che limitarsi a miniaturizzare la succitata hit, i ragazzi della B.I.T.S. dirottarono difatti il progetto verso lidi concettuali più sofisticati, conferendogli ben altro spessore. Molto più incentrato sulle fasi esplorative che non sulle scorribande action promosse dal suo fratellone, l'Alien3 da passeggio avrebbe così vissuto di claustrofobiche atmosfere Survival ed enigmi più o meno intricati, lasciando a una romantica visuale "Top View" il compito di risvegliare nel pubblico reminiscenze care ai più classici RPG d'epoca. A porre il punto esclamativo su questa brillante intuizione sarebbe dunque intervenuta una robusta struttura narrativa che, beneficiando del supporto di schermate contestuali ed occasionali variazioni sul plot, avrebbe chiuso il cerchio intorno ad una produzione di prima categoria.

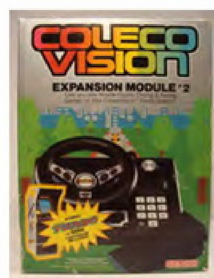


Al contrario di quanto accadeva nel film, dove la comunità del pianeta-prigione Fury 161 veniva tenuta in scacco da un singolo Alien, il gioco avrebbe visto la stazione carceraria centrale invasa da centinaia di xenomorfi, con tanto di Regina e parallelo nido a far da piatto forte del pasto!

TOYS IN THE ATTIC

COLECO DRIVING WHEEL

COME TRASFORMARE IL COLECOVISION NELL'AUTO DEI SOGNI





Al giorno d'oggi siamo abituati ad imbatterci in periferiche atte a ricostruire fedelmente l'abitacolo delle auto più in voga, ma nei primi anni '80 l'unico modo di attaccarsi a un volante altrettanto realistico era di salire in macchina all'insaputa di papà... Facile comprendere quindi l'euforia provata dai gamer dell'epoca quando Coleco lanciò sul mercato il suo Driving Wheel. Questo ergonomico sterzo provvisto di pedale acceleratore e opportuna custodia controller laterale non rappresentava difatti una semplice svolta nel modo di rapportarsi ai racing game, bensì l'incarnazione di un sogno vero e proprio… Come in tutti i sogni, l'incanto non sarebbe tuttavia durato molto: snobbato da gran parte degli sviluppatori, l'Add-On avrebbe trovato supporto in soli tre titoli: Dukes of Hazard, Turbo e il maze-game (!) Destructor.

Il Coleco Driving Wheel giunse nei negozi nel 1984. All'interno della confezione, gli acquirenti avrebbero trovato una copia di Turbo: claudicante conversione casalinga dell'omonimo Hit da sala targato SEGA.

della cultura dei videogame in Italia. Diversamente da marchi quali Sinclair, Macintosh, Amstrad e Texas Instruments la major statunitense riservò difatti al nostro paese la medesima attenzione commerciale destinata da questi a mercati esteri all'epoca più competitivi, il che la portò a guadagnarsi in tempi assai brevi la fiducia di un popolo che aveva in realtà una gran fame di tecnologia. Alla luce di questa considerazione, cui riserveremo in futuro ulteriore attenzione, l'incontro tra il team di GR e quel Michael Tomczyk che fu l'uomo di punta dell'intero progetto C64 acquisisce logicamente un significato del tutto speciale che, di certo, non mancherete di cogliere.

Giampaolo "Mossgarden" Iglio



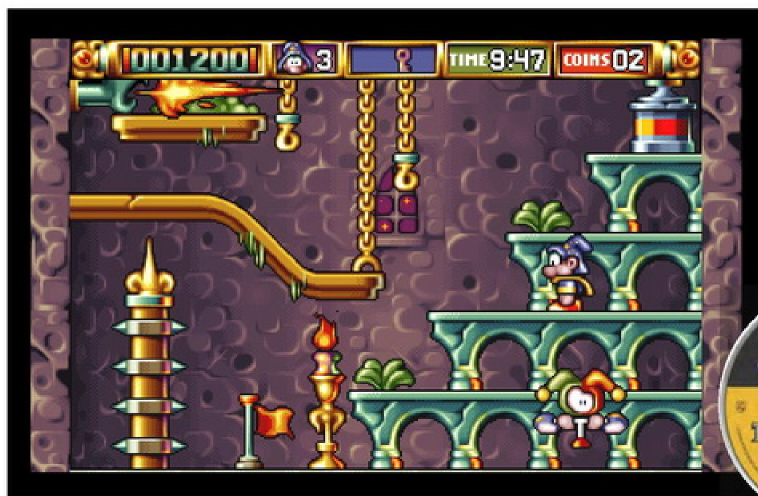
CHI L'HA VISTO

THE APPRENTICE

1994 PHILIPS INTERACTIVE MEDIA / THE VISION FACTORY – CD-I

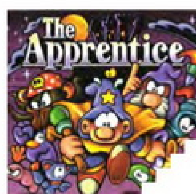


Occhioni furbetti, naso a patata, veste extralarge e immancabile cappello a punta: fosse stato anche un topo, Marvin, il giovane protagonista di The Apprentice non avrebbe certo sfigurato al posto di Mickey nel celeberrimo Apprendista Stregone ammirato in Fantasia.





Il mondo di The Apprentice si sviluppava nell'ambito di 6 differenti aree, a loro volta suddivise in tre sotto-segmenti. Qualora lo scenario l'avesse richiesto, Marvin avrebbe potuto alterare le sue fattezze, trasformandosi magari in rana nei pressi di stagni e scenari acquatici.



Esistono sistemi balzati all'onore delle cronache quasi esclusivamente per il proprio fallimento, il che finisce col mettere di sovente in ombra tutte le piccole vittorie riportate dagli stessi nel rispettivo periodo d'attività. Anche la più sventurata delle macchine da gioco può in ogni caso vantare almeno un paio di titoli degni di nota che, seppur non giustificandone magari l'eventuale acquisto, contribuiscono ad ammorbidire statistiche altrimenti disarmanti. È ad esempio il caso di The Apprentice: grazioso platform di palese foggia Old School che, in tandem col noto Burn Cycle, contribuì a restituire un minimo di dignità al catalogo software del bistrattato CD-i della Philips.

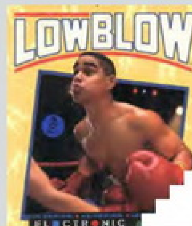
Opera sconosciuta ai più, quella firmata da Luke Verhulst e Tim Moss riuscì di fatto in un'impresa che aveva visto sconfitti molti altri sviluppatori: quella di tirar fuori un vero e proprio videogame da un hardware colpevolmente abbandonato al solo supporto di scarne operazioni multimediali e conversioni catastrofiche.

Prima di gridare al miracolo e avventurarsi in una comunque ingiustificata campagna di riabilitazione della console, occorre comunque ribadire un concetto fondamentale: fosse uscito su Amiga, o magari su SNES, The Apprentice avrebbe fatto molta più fatica ad emergere e di certo non staremmo qui a parlarne come una produzione eroica. In una line-up ammorbata da Film Interattivi e altre maldestre operazioni a tema, un'esclusiva del genere valeva tuttavia oro colato e questo è un dettaglio sufficiente a giustificare la sua tardiva "celebrazione". Nel caso in cui qualcuno di voi avesse ancora un CD-i funzionante, il suo recupero potrebbe dunque rilevarsi un vero e proprio atto d'amore in differita... E solo chi ha posseduto questa sfortunata console sa di quanto altro amore essa avrebbe meritato ai tempi in cui i suoi produttori potevano ancora salvarla dal baratro.

WEIRDOGAMES INC.

LOW BLOW

1990 ELECTRONIC ARTS / SYNERGISTIC SOFTWARE INC. – PC



Per circa due secoli di boxe, colpire l'avversario sotto la cintura significava infangare lo spirito stesso della contesa. Accecati dalla brama di regalare agli appassionati un boxing game diverso dagli altri, Robert C. Clardy e Mark Madland scelsero tuttavia di violare la suddetta tradizione, battezzando con Low Blow un nuovo, distorto modo di prendersi a cazzotti.

In qualità di monumento animato all'evirazione, il titolo Synergistic si presentava al suo pubblico in grande stile, piazzando in copertina un atleta devastato da un gancio alle parti basse: il resto, l'avrebbe quindi aggiunto un modulo di gioco altrettanto estremo, reo di riconoscere nell'affondo agli zebedei l'unico sistema per spedire l'avversario al tappeto.

Per quanto detta soluzione potesse rivelarsi divertente, il piattume di un gameplay fin troppo indulgente di fronte alla reiterazione del reato, sarebbe presto divenuto un ostacolo insormontabile anche per il più ottuso degli utenti, finendo così per compromettere il buon lavoro svolto da Steven Chin e Johnatan Sposato ai tool grafici. Non paghi di aver modellato con notevole cura gli sprite dei contendenti e l'arena ospitante gli incontri, entrambi avevano difatti arricchito l'opera introducendo svariate immagini contestuali legate al dipanarsi di una sgangherata main story.

Quello che, con un pizzico di ambizione in più avrebbe potuto trasformarsi in un'alternativa realmente valida alle classiche produzioni di genere, rimase così una semplice goliardata da mostrare agli amici appena prima di dedicarsi a titoli di maggior spessore.



Presentazione in stile televisivo, pittoresca giuria a bordo ring e un pixelloso quotidiano quale l'EA Today pronto a sbattere in prima pagina ogni impresa del nostro alter ego: l'impianto contestuale montato dai ragazzi della Synergistic intorno al gameplay di Low Blow era davvero stupefacente...

MADE IN ITALY: RETROGAMING ALL'ITALIANA

1000 MIGLIA
1991 SIMULMONDO - AMIGA / C64 / PC



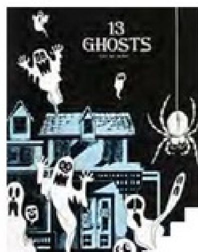
I racing game hanno sempre rivestito un ruolo speciale nei piani produttivi delle software house nostrane, e non è certo un caso che alcune di esse abbiano costruito su di essi il proprio successo internazionale. Prima che Milestone facesse irruzione sul mercato con l'ottimo Screamer (1995), un marchio storico come la Simulmondo ebbe ad esempio modo di celebrare in grande stile l'atavica passione nutrita dagli italiani nei confronti delle quattro ruote, omaggiando la storica 1000 Miglia. Trasposizione virtuale di una delle più romantiche gare di endurance mai svoltesi nel Vecchio Continente, questo titolo avrebbe concesso al suo pubblico l'occasione di sedersi alla guida di una delle più fascinose auto d'epoca mai esistite, offrendogli al contempo la possibilità di attraversare l'Italia del tempo che fu da un capo all'altro della penisola. Visivamente fascinoso, con i curatissimi sprite dei succitati bolidi anni '30 a dominare evocativi paesaggi rupestri, il gioco trovava nella sezione tuning il suo cavallo di battaglia: grazie alla disponibilità di numerose opzioni a tema, anche il giocatore meno avvezzo alla meccanica avrebbe potuto infatti allestire un veicolo adatto alle proprie esigenze e magari adottare giuste contromisure in vista di condizioni meteorologiche avverse.
Concepito come capostipite di una serie atta a coprire l'intero arco temporale compreso tra il 1927 e 1957, il trentennio che vide sorgere e quindi tramontare la competizione, 1000 Miglia non incontrò purtroppo i favori di una critica che mal tollerò la sua marcata indole simulativa. Di conseguenza il progetto venne quindi abbandonato.



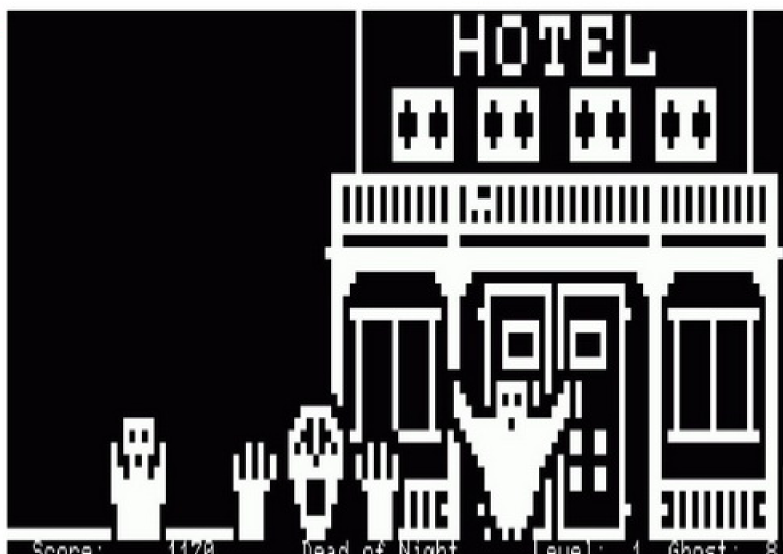
■ Delle tre versioni rilasciate sul mercato da Simulmondo, spiccava per qualità visiva quella dedicata al PC. Appena un gradino sotto figurava la rispettiva edizione Amiga, che vantava uno scrolling tuttavia più costante. Pessima invece la versione C64 che non seppe rendere alcuna giustizia al lavoro svolto da Mario Savoia in ambito grafico.

INTO THE PIT

13 GHOSTS
1984 TANDY CORPORATION / SOFTWARE AFFAIR - TRS-80



C'era un che di strano giù nel Far West: il villaggio in mezzo al deserto pullulava di lenzuola svolazzanti e i rumori molesti che turbavano la pace notturne non erano certo le scoregge del vecchio Tobia... Fortuna che il buon Great Venicksia stesse passando proprio di lì col suo Straordinario Sterminatore di Fantasmi a portata di mano, altrimenti chissà che razza di storia avremmo finito col raccontarvi!
Monocromatico antesignano del glorioso Operation Wolf, 13 Ghosts era la pixellosa sintesi di questo grottesco canovaccio: un divertente spaccato Horror-Western a base di pallottole ed ectoplasma, che solo chi avesse posseduto un TRS-80 avrebbe potuto gustarsi in santa pace. A fronte di premesse non esattamente austere, il titolo di Brian Eggers e Larry Payne valeva davvero il prezzo del biglietto e non soltanto perché si trattasse di uno dei pochi shooter con mirino a video disponibili all'epoca. A trasformare 13 Ghosts in un piccolo capolavoro del suo tempo interveniva difatti un comparto grafico come forse non se n'erano mai visti sul Personal della Tandy Corporation, cui sarebbe andato abbinandosi un gameplay tanto efficace da tener botta per tutti i 32 stage previsti dalla tabella di marcia.



■ Nel tentativo di rappresentare al meglio gli attacchi dei fantasmi, gli sviluppatori avevano realizzato diversi sprite in scala variabile che, susseguendosi velocemente su schermo, ne suggerivano all'utente il progressivo avvicinamento.

VOGLIA DI REMAKE
CONVERSIONI A CONFRONTO
AFTER BURNER
1987 SEGA AM 2 - VERSIONE ORGINALE ARCADE - DIRECTOR YU SUZUKI

Può un semplice Amstrad CPC rendere giustizia alla complessità tecnica di un titolo come After Burner? La logica direbbe di no. Eppure, il buon senso non ha mai impedito agli sviluppatori di lanciarsi in imprese apparentemente impossibili, né tantomeno sbarrato loro la strada del successo. Per salutare il varo di questa nuova rubrica, questo mese andremo ad analizzare tutte le principali conversioni Home legate al classico targato SEGA, nel tentativo di scoprire quale sistema seppe rendergli maggior giustizia!

SPECTRUM ZX
1988 ACTIVISION

Graficamente più pulita della controparte Amstrad, la versione Spectrum ZX presentava sprite più grandi e definiti, seppur comprensivi di soli contorni. Fin troppo isterico, invece, il feedback dei comandi che, soprattutto in fase di virata, avrebbe finito col disorientare l'utente. Praticamente ingiudicabile il comparto sonoro di supporto.





C64 1988 ACTIVISION/ DALALI SOFTWARE

Fluida e scattante, la versione C64 si distinse come una delle più riuscite della sfera 8Bit. Magari il comparto grafico avrebbe potuto essere più vivace in termini cromatici e i fondali meno essenziali, ma la cura riservata alla riproduzione dello sprite principale, con ampio ventaglio di frame d'animazione a seguito giustificava ogni ulteriore sbavatura.

AMSTRAD CPC
1988 ACTIVISION



La conversione Amstrad di After Burner anteponeva il feedback di gioco ad ogni velleità grafica. Benché non tutti digerirono il fatto che la videata principale occupasse appena un quarto dello schermo, il compromesso garantì risultati decorosi, specialmente in termini di fluidità. Pessimo invece il sonoro, che si limitava solo a qualche gracchiante FX.

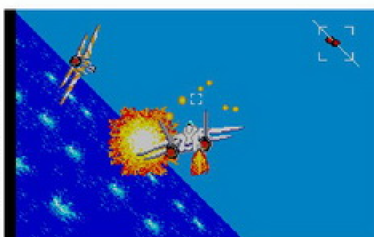
NES 1989 TENGEN

Giunto in casa Nintendo dietro mediazione della solita Tengen, After Burner non si adattò alle caratteristiche del NES. Visivamente scialbo e oltremodo scattoso, questa versione del gioco avrebbe difatti sfigurato rispetto alla maggior parte dei porting a 8Bit.



MASTER SYSTEM 1988 SEGA

La versione Master System superò in scioltezza la concorrenza di tutti gli altri sistemi da gioco ad 8Bit, imbarazzando al contempo le conversioni Amiga e Atari ST. Questa particolare versione di After Burner sarebbe in effetti rimasta la migliore del lotto fino all'arrivo della sontuosa edizione per Sega 32X.



AMIGA 1988 ACTIVISION / ARGONAUT SOFTWARE

Visivamente, la versione Amiga 500 garantiva prestazioni alquanto fedeli all'originale, pagando tuttavia caro dazio in termini di fluidità. Ad acuire i problemi legati alla rigidità dello scrolling, sarebbe inoltre sopraggiunta una scarsa reattività dei controlli. Quasi nulla da eccepire, invece, sul versante sonoro.

SEGA 32X 1994 SEGA

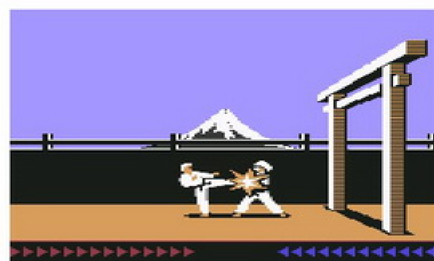
Per godersi una conversione home quasi perfetta, i fan di After Burner avrebbero dovuto attendere il 1994 e l'avvento di un sistema quale il 32 X. Pur riconoscendo la qualità del comparto grafico, i puristi non riuscirono comunque a trattenere le proprie perplessità circa la fluidità di uno scrolling non sempre immune ad incertezze.

HAPPY ENDINGS
KARATEKA
1984 BRODERBUND SOFTWARE – C64

Realizzato da sua maestà Jordan Mechner ai tempi in cui quest'ultimo frequentava ancora l'università di Yale, Karateka resta a tutt'oggi uno dei beat'em up a scorrimento più amati di sempre, nonché un'inesauribile fonte d'ispirazione per chiunque intenda cimentarsi con lo sviluppo di titoli a tema.
Tecnicamente sbalorditivo, con il celebre rotoscope-system a delineare routine d'animazione incredibilmente fluide, il gioco presentava un coefficiente di sfida piuttosto impegnativo, le cui sfumature non si riflettevano unicamente nella scaltrezza mostrata dagli avversari durante i combattimenti, ma anche nell'efficacia dei trabocchetti disseminati lungo il percorso che avrebbe condotto il suo protagonista al salvataggio della sua amata.
Inizialmente sviluppato su Apple II, il gioco riscosse un tale successo da meritarsi una serie più o meno interminabile di conversioni, tra cui spiccò per prestanza quelle destinata al Commodore 64, di cui vi presentiamo la sequenza finale...



Dopo aver affrontato e sconfitto un numero pressoché infinito di asceti della mazzata, il nostro prode Karateka giunge finalmente al cospetto del perfido Akuma, lo shogun reo di aver rapito la sua amata col proposito di trasformarla nella sua personalissima Geisha.

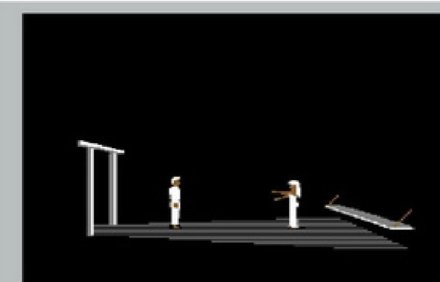




Ambientato tra le pareti dell'oscuro Dojo privato del suddetto, lo scontro si fa subito arduo: il sadico signore delle arti marziali sfoggia difatti una barra d'energia dalla lunghezza spropositata e di certo venderà a caro prezzo ognuna delle tacche che la compongono...

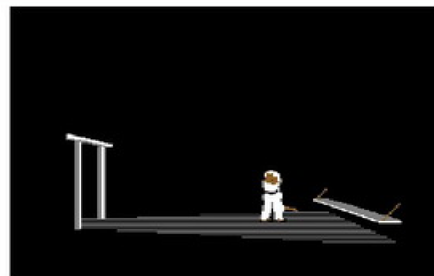
Sovvertendo un verdetto evidentemente avverso, il Karateka mette comunque a segno il colpo decisivo e lasciato il suo avversario pancia all'aria si fionda nella stanza adiacente il teatro dello scontro. Il suo cuore palpita di mille emozioni: la sua amata non è solo viva e vegeta, ma anche in forma smagliante!





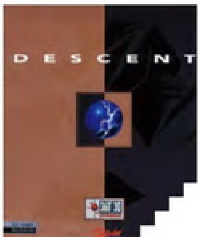
Per nulla provata da tanti giorni di prigionia la dolce Mariko ha conservato intatto il suo pixelloso fascino: tese le braccia verso il suo amato si appresta dunque ad accoglierlo nel più appassionato degli abbracci!

Magari il Karateka non avrà le stesse risorse economiche del suo potente rivale e probabilmente i due amanti finiranno spalare letame in una risaia in Hokkaido, ma al cuor non si comanda: meglio cogliere subito il frutto dell'amore. Per i rimpianti, d'altronde c'è sempre tempo...



RETRO CULT
DESCENT

1994 INTERPLAY PRODUCTIONS / PARALLAX SOFTWARE - PC / MAC (1995) / PSX (1995)



La rivoluzione concettuale battezzata da Doom maturò subito conseguenze intriganti sul modo di concepire i videogame. Abbattuto il muro della bidimensionalità, sviluppatori da ogni dove iniziarono a chiedersi come contribuire all'evoluzione del format codificato da John Carmack e John Romero. Tra le numerose iniziative a tema, spiccò per efficacia ed ambizione quella adottata da Michael Kulas e Matthew Toschlog: il loro Descent avrebbe di fatto arricchito ulteriormente il modulo alla base del re di tutti gli FPS, offrendo ai giocatori la possibilità di esplorare gli scenari di gioco senza patire alcun vincolo legato alla forza di gravità. Ai comandi della navicella Pyro-GX essi avrebbero così potuto così spaziare a 720° lungo strutture dal design assai articolato, nel tentativo di abbattere un'orda di pericolosi droni sfuggiti al controllo della IA adibita alla rispettiva gestione. Iniziali capogiri a parte, l'intuizione dei due coder di cui sopra favorì ben presto alla Parallax Software una visibilità straordinaria, che la portò a rivestire un ruolo di prim'ordine nell'industria dell'epoca. Divenuto, al contempo, un must per ogni appassionato di sparatutto in soggettiva, lo stesso Descent si trasformò quindi nel capostipite di una saga che, a colpi di sequel ed espansioni più o meno imperdibili, avrebbe tenuto il suo pubblico impegnato per 7 lunghi anni.



● La videata di gioco principale rievocava, per molti versi, quella dei primi Wing Commander. Oltre lo chassis dello scafo, il mondo di Descent in tutta la sua scatenata tridimensionalità.

DISCESA LIBERA

La repentina evoluzione tecnologica favorita dall'avvento dei processori Pentium, unita allo sdoganamento di schede grafiche quali 3DFX, Voodoo e Rendition, garantì ampie prospettive di crescita al format di Descent. Curata direttamente da Parallax Software fino al debutto del suo primo sequel e delle relative espansioni, la gestione della serie sarebbe passata nelle mani della Outrage Entertainment a partire dal 1999. Dato che quest'azienda era nata dalla scissione del team Parallax, molti degli autori storici del brand continuarono in ogni caso a supervisionarlo. In questo box, vengono elencate tutte le sue principali iterazioni



DESCENT:
LEVELS OF THE WORLD [Expansion Pack] 1995
INTERPLAY / PARALLAX SOFTWARE - PC / MAC

DESCENT II 1996
INTERPLAY / PARALLAX SOFTWARE - PC / MAC

DESCENT II:
VERTIGO SERIES [Expansion Pack] 1996
INTERPLAY / PARALLAX SOFTWARE - PC

DESCENT³ 1999
INTERPLAY / OUTRAGE ENTERTAINMENT - PC / MAC

DESCENT³: MERCENARY [Expansion Pack] 1999 INTERPLAY / OUTRAGE ENTERTAINMENT - PC / MAC



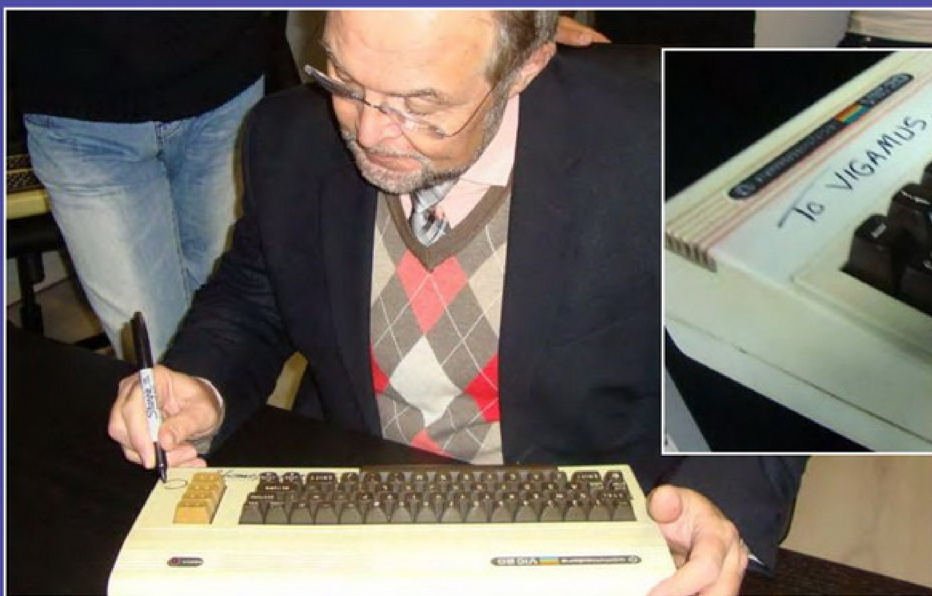
VIE TRAVERSE

Il successo riscosso da Descent in ambito PC, spinse i vertici Interplay a valutare eventuali conversioni in ambito console. Alla fine, la scelta ricadde sulla possente PSX che, dopo aver ospitato il porting del primo Descent nel 1996, si vide "regalare" una singolare edizione del suo sequel, ribattezzata Descent: Maximum (1997). Quest'ultima altro non era che un remake di Descent II, opportunamente ritoccato per adattarsi al meglio alle caratteristiche della 32 Bit Sony. Tra le operazioni apocrife, si segnalò invece "Dimensions of Descent": una compilation di 75 livelli creati dai fan del franchise ufficiale, prodotta dalla Lasersoft nel 1995.

**** A TU PER TU CON ****

MICHAEL

il papa' del VIC-20 si confessa ai microfoni di TIME WARP!



Michael Tomczyk ha visto da vicino molte cose. La guerra in Vietnam, il VIC-20, e anche qualche squalo. Questa volta dietro i suoi occhi c'eravamo solo noi, meravigliati come ragazzini che ripensano alla loro fiaba preferita e all'improvviso se ne trovano davanti l'artefice.

Il Commodore Memorial celebrato al VIGAMUS – Museo del Videogioco di Roma, ci ha dato il privilegio e l'onore di poter ascoltare la sua viva voce, e di scoprire che prima del Marketing Strategist, prima ancora dell'assistente personale di Jack Tramiel, in lui si manifesta un uomo di rara profondità e cordialità, col sorriso sempre stampato in faccia, e l'entusiasmo di chi non si accontenta mai di adagiarsi sul proprio passato. Michael è stato giornalista a sua volta, e prima di iniziare questa intervista, ci ha generosamente detto che si sarebbe dilungato volentieri, solo per permetterci di editare questo testo.

GR: Parliamo di passato e futuro. Parliamo di come si intreccino nella tua vita attraverso il ricordo più bello che custodisci di Jack Tramiel, e attraverso il tuo motto.

Michael Tomczyk: Un giorno, quando ero in Commodore, pranzando con Jack Tramiel, gli chiesi come facesse a convivere con le memorie dell'Olocausto (Tramiel sopravvisse ad Auschwitz, NdT). Mi guardò e mi disse soltanto "io vivo nel futuro". In quel momento decisi di adottare lo stesso slogan per me stesso, ma per una ragione differente. Io vivo nel futuro perché lo voglio cambiare. La mia vita è tutta fatta di trasformazioni, innovazioni e strategie di risoluzione dei problemi.

GR: Un tempo scrivesti: "nessuno può realizzare niente di importante da solo". Cosa pensi dunque dell'evoluzione che ha portato il videogioco a esplorare il terreno del social gaming, vestendosi tra l'altro di supporti inediti come tablet o smartphone?

MT: Alla Wharton School, io sono in un gruppo di persone che studiano innovazione, strategie e tecnologie emergenti. Siamo state una delle prime organizzazioni a sposare i concetti di innovazione aperta e di quelli che chiamiamo ecosistemi d'innovazione. Come disse Thomas Friedman "il mondo è piatto" e tutti sono connessi con gli altri. È per questa ragione che le migliori innovazioni stanno venendo create dalle community e non dagli individui. In realtà questa è al tempo stesso una necessità, perché la crescente complessità delle realizzazioni fa sì che queste non potrebbero più essere partorite in un garage, come fu nel caso di Steve Jobs o Steve Wozniak. È necessario trovarsi in un network di qualche tipo, che sia l'università, un gruppo di studenti, o anche un piccolo team. Credo che le migliori innovazioni del mondo, nella medicina, nella nanotecnologia, e nella scienza vengano create da team di ricerca, non da individui. Gli individui continuano a vincere in ogni caso i premi Nobel, ma sono solo le eccezioni che confermano la regola.

GR: Studiare le onde di distruzione creativa attraverso le tecnologie emergenti. Come pioniere dell'innovazione, come applicheresti le tue personali idee a quello che è il mondo del videogioco contemporaneo? Cosa cambieresti se ne avessi occasione, e in che modalità?

MT: [Michael sospira a lungo e si prende del tempo per riflettere]. Credo che tratterei l'organizzazione del game design come una compagnia cinematografica, una di quelle che concretamente creano la maggior parte delle simulazioni odierne. Gruppi di persone che registrano performance live action di attori, con reti di punti che catturano i movimenti dei personaggi e quindi li fondono con la CGI per creare sofisticate simulazioni in stile cinematografico. Se dovessi costruire la nuova generazione di giochi guarderei ai software per Kinect e alla possibilità di usare immagini olografiche per immergere il giocatore in un mondo virtuale. Credo in ogni caso che tutto quello che vedremo da qui a dieci anni sia visibile da qualche parte già ora, in qualche centro di ricerca, magari della NASA, o in qualche accademia militare. Un buon esempio è stato il concerto olografico di 2Pac. Un ottimo caso di quello che è chiamato "weak signal", un segnale debole di ciò che sarà possibile nel futuro. È dunque ipotizzabile immaginare qualcosa

TOMCZYK



Creatura e creatore: Michael pone la propria autorevole firma su un VIC-20.



Oggi Tomczyk (qui fotografato con le nostre "commodorine") è Managing Director dell'Emerging Technologies Management Research Program presso la Wharton School.

di molto simile anche nel mondo del video game, ma non so dire quando.

GR: Credi che l'evoluzione e la tendenza ossessiva alla ricerca del realismo stia contribuendo a cancellare definitivamente la parola divertimento dal vocabolario del videogioco?

MT: No, sono totalmente in disaccordo con chi crede questo. Il mercato videoludico è sempre più segmentato tra prodotti d'intrattenimento semplicistici e simulazioni più complesse. Un buon esempio è la popolarità di Angry Birds. Mia moglie e molti dei miei amici ancora giocano a Tetris quando sono stanchi, quando vogliono rilassarsi, o sono in aeroporto. Le persone hanno giocato a scacchi per secoli e millenni, quindi non credo che la simulazione rimpiazzerà tutto questo. Semplicemente, realismo e simulazione sono esperienze adatte per tutte quelle persone che hanno voglia di vivere per un po' in dei mondi reali, ma appartenenti a dimensioni diverse da quelle che conosciamo.

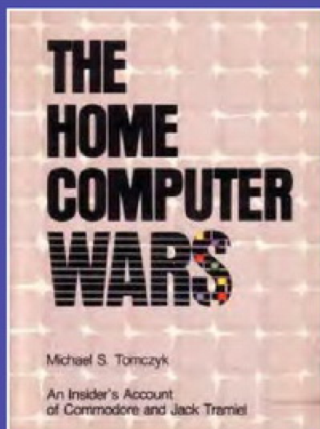
GR: Non possiamo esimerci dal chiedere se sei attualmente coinvolto in qualche tipo di progetto videoludico. Sarebbe fantastico a dire il vero. Cosa puoi dirci al riguardo?

MT: A essere onesto, dopo aver lasciato Commodore, è stata tutta una bella transizione per me. Dopo che hai combattuto in un'armata comandata dal generale Patton è difficile tornare a eccitarti per qualcosa. Mi sono mosso in direzioni diverse piuttosto che riprendere in mano il passato, ho continuato a indirizzarmi verso il futuro. Sono diventato un campione d'innovazione, ho sviluppato linee di prodotti per compagnie, senza chiedere mai attenzione o riconoscimenti. Ma la risposta è no, non sono al momento coinvolto in niente del genere. Non c'è strada per me in questo senso, e non ho intenzione di cercarla.
A dire il vero ho molti amici che stanno sviluppando dei titoli e che lavorano attualmente nel settore. Neil Harris, che era il numero due nel VIC-20 product development team ha fatto un ottimo lavoro in Atari. Andy Finkel, che era nei VIC Commandos, sta invece continuando a fare il software consultant. Anche molti altri del team originale che ho formato sono ancora nell'industria.

GR: Commodore è una parola che ha assunto col tempo un peso specifico impressionante. Puoi descriverci cosa rappresenta per te questo nome e cosa continuerà a indicare in futuro?

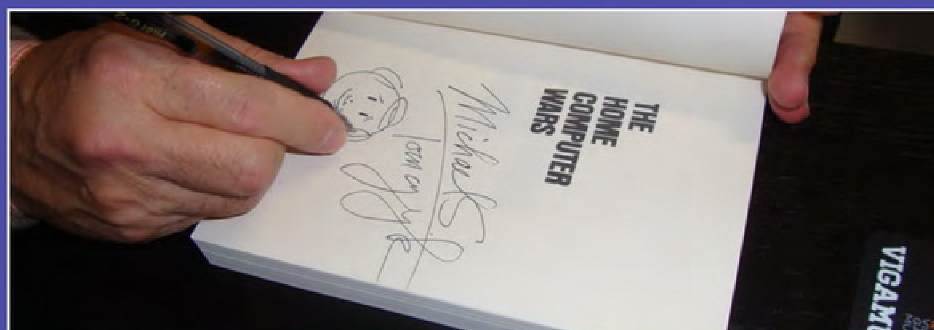
MT: [Michael si ferma a pensare]. Commodore è la compagnia, la filosofia e il brand che ha portato i computer alle masse e non alle classi. Questa è la compagnia che disse che tutti avrebbero dovuto usare un computer e avere accesso al potere di elaborazione. Abbiamo promosso le prime internet-style community. Siamo stati la prima compagnia a rendere i computer disponibili su larga scala per tutte le scuole, dalle elementari, alle medie, fino alle superiori. Tutti potevano usarli. E le persone che imparavano a programmare da piccole, imparavano l'algebra molto più velocemente. Gli insegnanti americani all'epoca ritenevano che l'età giusta per imparare l'algebra fosse quella di tredici, ma i bambini di quattro o cinque anni potevano prodigarsi tranquillamente nella programmazione elementare, quindi, nell'algebra. Abbiamo avuto un impatto spaventoso, e venduto milioni di computer in tutto il mondo. Anche se la compagnia non è sopravvissuta, siamo fieri di aver piantato un grande giardino. Un giardino che è esploso manifestando una gigantesca giungla di tecnologie. Commodore è responsabile per tutto questo. E per tutto quello che ne conseguirà.

GR: Puoi provare a immaginare come sarebbe stata la tua vita se invece di tempestare di chiamate la segreteria di Commodore avessi accettato di lavorare per Apple o per Atari?



Tra le altre cose, Michael Tomczyk è autore di un interessantissimo volume dedicato alla storia di Commodore e Jack Tramiel, vista dall'interno.





MT: Se avessi lavorato per Apple, sarei probabilmente stato licenziato tre anni dopo. Ho seguito il corso della loro storia. La loro sede si trovava nella Silicon Valley come la nostra e avendo contatti amichevoli con molti dei loro dipendenti, ogni tanto i nostri ingegneri facevano visita ai loro e viceversa. Non ne parliamo molto, ma è successo [ride]. Ebbene, tre anni dopo essere entrato in Commodore, settanta persone furono licenziate in Apple. Molte di queste rientravano nella mia categoria, quindi ho sempre creduto che trovandomi lì in quel momento avrei subito la stessa sorte. Se fossi invece andato in Atari, beh sarei stato un fallimento. Sono riusciti a perdere un miliardo di dollari in cinque anni e dubito che una sola persona l'avrebbe impedito. In sostanza? Sono felice di aver fatto la scelta che ho fatto, la via di mezzo.

GR: Jack Tramiel è stato per te un mentore e un amico inestimabile. La sua recente scomparsa è stata un evento drammatico per tutto l'universo videoludico. Qual è la prima cosa che ti viene in mente riportandolo alla tua memoria?

MT: [Michael pensa molto a lungo] Vedo Jack trattare il suo business come fosse una famiglia. Lui aveva un ideale, e sapeva che lavorare per Commodore fosse duro, ma era convinto che tutti i dipendenti che fossero durati almeno un anno e che avessero imparato la sua religione ce l'avrebbero fatta. Era una filosofia un po' giapponese, e nonostante Tramiel fosse famoso per le urla e i licenziamenti facili, aveva comunque l'idea di fornire un lavoro per la vita a tutti coloro che lo avessero compreso. Ogni impiegato doveva trattare i singoli penny come fossero i suoi. Ogni progetto doveva essere seguito anche dopo che fosse passato di mano. Ogni impiegato doveva fare la cosa giusta, correggere un errore e contribuire. Ho visto persone di basso livello licenziare persone di livello più alto. È strano, ma è successo anche questo. Avevamo una filosofia molto peculiare, ma credo che la mia ultima parola su Jack sia doverosamente relativa alla sua volontà di creare un'unica cultura di innovazione. Solo poche compagnie l'hanno fatto. Per esempio Apple, Intel, Microsoft, e molto più recentemente Samsung. E la prova è che la compagnia ha iniziato a morire nel minuto esatto in cui lui se n'è andato. Era il leader di questa innovazione culturale. Lui lo sapeva, e le persone che hanno preso le redini al suo posto hanno fallito perché hanno creduto che Commodore fosse una compagnia e non una cultura. Una cultura crea innovazione, una compagnia no. Se fosse bastata un'azienda a creare innovazione, chiunque avrebbe successo a questo mondo.

GR: L'evoluzione dei sistemi di gioco sta forse allontanando i giocatori dal terreno base del computer, avvicinandoli alle console. Credi si tratti di un semplice fenomeno fisiologico, o di una svolta inaspettata, imprevista e finanche indesiderata?

MT: Stiamo solo assistendo a una specializzazione dell'elaborazione dati. Prendi l'Xbox. Puoi vedere tutti i record delle tue attività di gioco, un'analisi sofisticata di tutto ciò che di positivo o negativo hai fatto, puoi vedere i profili degli altri utenti, tenere traccia della tua crescita, e comunicare con messaggi. La programmazione tradizionale non richiede tutte queste architetture. Non ho bisogno di grafici, tabelle o editor di testo quando ho un pacchetto Elite. L'esperienza di gioco è migliorata così, da sé. Credo che le console abbiano avuto il merito di portare l'albero evolutivo del videogioco su un nuovo ramo dal frutto molto forte. Questo permette la differenziazione dei contenuti e la possibilità di portare la simulazione su un altro piano, prima dominato esclusivamente dai computer. Adoro poi l'idea degli avatar, e quella dipinta da James Cameron ne è una rappresentazione bellissima. Il videogioco sarà così. Io gioco a Call of Duty e trovo entusiasmante poter incontrare avatar le cui persone fisiche si trovano in altre città o paesi. È in tutto questo che vedo del potenziale per qualcosa che non è ancora stato esplorato.

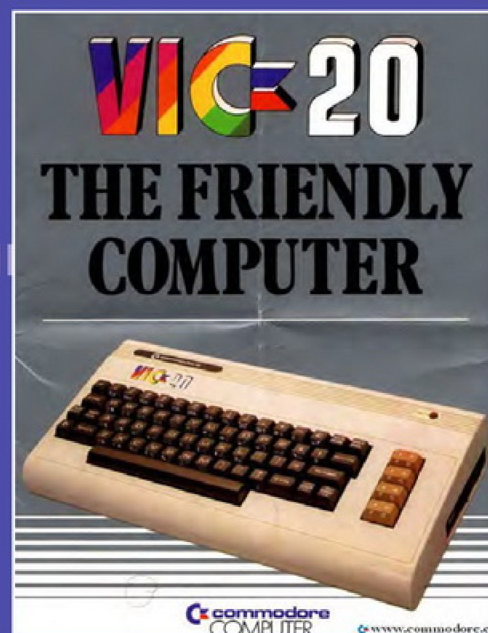
GR: Opinioni personali, sogni e utopie a parte. Qual è il vero futuro che si prospetta per il videogame? E di un pioniere dell'innovazione, non possiamo che fidarci ciecamente.

MT: Le strade di Parigi o le strade di Londra in Call of Duty sono la simulazione della strada per eccellenza, lo dice uno che la guerra l'ha vista da vicino. Il prossimo passo sarà quello di creare esperienze simil-



Jack Tramiel e Michael Tomczyk: il primo avrebbe fatto la storia del videogame, ma forse non ci sarebbe riuscito senza il secondo.

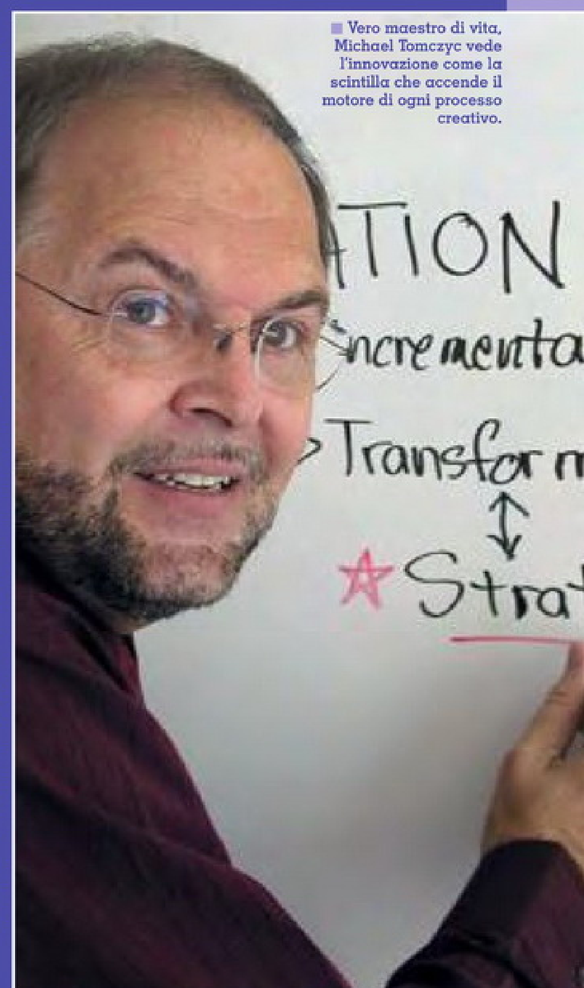
La campagna pubblicitaria dell'epoca definiva il VIC-20 come "il computer amichevole". Non si può certo dire che si tratti di pubblicità ingannevole.



cinematografiche nelle quali il giocatore potrà cambiare la trama e muoversi in ambienti ricostruiti con interazioni tra avatar. Il tema di queste interazioni oggi è il combattimento, ma non è detto che in futuro sarà sempre così. È dunque necessario passare per la creazione di un film virtuale che si adatti costantemente alle azioni e ai comportamenti degli avatar. Ne nascerà un ibrido che risulterà dalla convergenza di film e videogiochi, in una terza, nuova forma armonica. Tempo fa, in una sorta di esercizio psicologico virtuale, immaginavo un gioco chiamato Manhattan. Come creerei un titolo che si adatti a questa linea di pensiero? Come potrei mettere dei personaggi nel mezzo di una Manhattan parzialmente digitalizzata? E come si comporterebbero gli avatar per generare una narrazione dinamica? Quali sarebbero i loro obiettivi, e come li quantificherei? Se fosse il più aperto possibile, come una sorta di World of Warcraft, sarebbe il gioco ideale del futuro.

GR: Il videogioco è un'arte giovanissima e un medium che inizia lentamente a guadagnare la propria dignità anche attraverso degli spazi che gli rendano omaggio. Si comincia a parlare di "retrogaming" e il passato torna per incontrare il presente e spianare la strada al futuro. Un'ultima opinione su questo fenomeno, e qualche chiacchiera a ruota libera.

MT: Sono affascinato dal fatto che il retrogaming stia tornando di moda, un po' come la buona vecchia musica degli anni '20 e '30. Qualche tempo fa, una domenica notte, vedevo un film muto con mia moglie e pensavo a quanto fosse strano osservare la vita di qualcuno muoversi un secolo fa. Anche i videogiochi ora stanno iniziando a tornare indietro. Tra l'altro, è sempre interessante esporre una nuova generazione a una serie televisiva, un videogioco o un vecchio film e osservarne il processo di attrazione. Per chiudere il discorso poi, vorrei fare una precisazione su qualcosa che ho omesso in precedenza. La verità è che c'è una piccola parte di me fortemente attratta dall'idea di costituire un gruppo di persone e trasformare Manhattan in un gioco vero. Devo ammettere che ci penso ogni tanto, anche se non mi mobilito [ride]. Per intenderci, sono un tipo molto creativo. Qualche notte fa sono tornato a mezzanotte in albergo e ho avuto un'idea per una sci-fi novel. Beh, ci ho lavorato fino alle 4 per delinearla. Roba di accesso a mondi virtuali paralleli e gente che accidentalmente finisce in un network di universi di cui ignorava l'esistenza. Tra le altre cose, ho anche qualche URL registrato qui e là. Sono dei nomi di videogiochi che ho inventato. Me li tengo nel caso in cui mi venisse un'idea da associare al nome. [ride più forte]



Vero maestro di vita, Michael Tomczyc vede l'innovazione come la scintilla che accende il motore di ogni processo creativo.

IL COLLEZIONISTA

La vostra guida mensile ai più rari tesori retro

a cura di
Fabio "Super Fabio Bros" D'Anna
GamesCollection
Vigamus



Due pezzi da novanta di Marco, lo scabroso X-Man per VCS e il divertente Air Cars 94 per Jaguar.



La Miccoli Collection, in tutto il suo splendore, ordinata e completissima! Bellissima la sezione Imagic.

Il passato che non passa

Questo mese è ospite della rubrica Marco Miccoli, collezionista a tutto tondo, appassionato soprattutto dell'epoca d'oro di Intellivision e Atari VCS.

Marco Miccoli vive a Brescia ed oggi ha superato i 40 anni. Ha conosciuto il mondo dei videogiochi negli anni '70, iniziando a giocare con un clone di Pong, regalatogli da un suo caro zio. Da quel momento è stato subito amore a prima vista! Marco ha infatti continuato a coltivare questa passione che non l'avrebbe mai abbandonato. Marco ha posseduto quasi tutte le console distribuite, con un occhio di riguardo alle macchine Atari 2600, 5200, 7800, XEGS e Jaguar. Quelle che hanno lasciato il ricordo più bello sono state le console degli anni '80 di prima generazione. Un posto speciale però lo occupano Atari VCS e Mattel Intellivision, protagonisti della prima console war della storia insieme al leggendario ColecoVision.
La collezione di Marco si basa principalmente su queste console, ed è molto interessante perché è praticamente una "complete collection", visto che possiede quasi tutti i giochi disponibili per VCS ed Inty! Non possono mancare anche i nuovi titoli prodotti dall'interessante fenomeno del retroprogramming, grazie al quale viene sviluppato nuovo software per le macchine del passato. Marco, a tal proposito, ci rilascia questa toccante dichiarazione: "Oggi, grazie alla diffusione di internet, molti ragazzi di 40 anni si sono messi in contatto riuscendo a produrre e distribuire nuovi giochi per Atari 2600 e Intellivision, che io compro con grande felicità, ritornando bambino. Spero di riuscire a trasmettere a mio figlio questa mia passione, che tanti momenti felici è riuscita a darmi". Il retrogaming supera dunque le generazioni e diventa un grande classico, ed i classici, da sempre, non passano mai di moda!

Dettagli

NOME: Marco
COGNOME: Miccoli
NICKNAME: BIX
ETA': 43 anni
PEZZO DA COLLEZIONE: Mattel Intellivision corredato di titoli classici ed attuali



Marco con il suo pargolo davanti ad una sala giochi, la passione passa di padre in figlio!

IN COLLABORAZIONE CON WWW.GAMESCOLLECTION.IT

GAMESCOLLECTION.IT POWERED BY GAMES COLLECTION

NOTA: Le quotazioni indicate nel borsino si riferiscono a prodotti sostanzialmente integri, nonché dotati di box originale e manuali di istruzioni annessi.

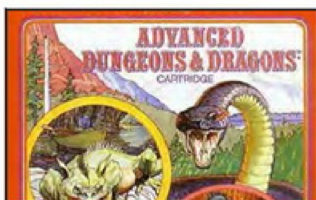
retromarket

LA BORSA VALORI DEL RETROGAMING

Questo mese il borsino è tutto dedicato a due protagonisti della prima console war della storia, l'Atari VCS e il Mattel Intellivision con i loro titoli più significativi, pezzi forti della collezione di Marco. E il terzo grande contendente, il Colecovision? Arriverà in una delle prossime puntate!



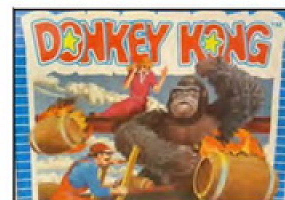
NOME HOME COMPUTER: MATTEL INTELLIVISION
VERSIONE: NTSC U.S.A.
ANNO DI PRODUZIONE: 1980
SVILUPPO: MATTEL ELECTRONICS
QUOTAZIONE: 130 EURO



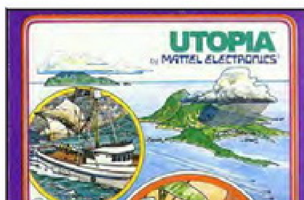
NOME HOME COMPUTER: ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 1982
SVILUPPO: MATTEL ELECTRONICS
CONSOLE: MATTEL INTELLIVISION
QUOTAZIONE: 40 EURO



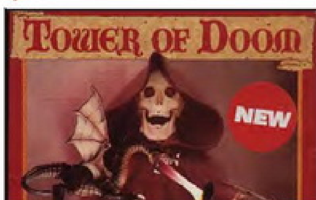
NOME HOME COMPUTER: SWORDS & SERPENTS
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 1982
SVILUPPO: IMAGIC
CONSOLE: MATTEL INTELLIVISION
QUOTAZIONE: 90 EURO



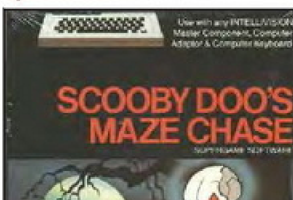
NOME HOME COMPUTER: DONKEY KONG
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 1982
SVILUPPO: IKEGAMI TSUSHINKY/NINTENDO
CONSOLE: MATTEL INTELLIVISION
QUOTAZIONE: 50 EURO



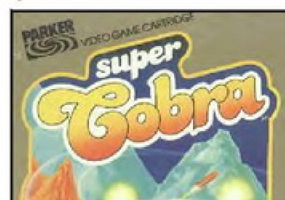
NOME HOME COMPUTER: UTOPIA
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 1981
SVILUPPO: DON DAGLOW
CONSOLE: MATTEL INTELLIVISION
QUOTAZIONE: 25 EURO



NOME HOME COMPUTER: TOWER OF DOOM
VERSIONE: NTSC U.S.A.
ANNO DI PRODUZIONE: 1987
SVILUPPO: INTV CORPORATION
CONSOLE: MATTEL INTELLIVISION
QUOTAZIONE: 50 EURO



NOME HOME COMPUTER: SCOOBY DOO'S MAZE CHASE)
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 1983
SVILUPPO: MARK KENNEDY
CONSOLE: MATTEL INTELLIVISION
QUOTAZIONE: 20 EURO



NOME HOME COMPUTER: SUPER COBRA
VERSIONE: PAL ITALIANA
ANNO DI PRODUZIONE: 1983
SVILUPPO: KONAMI/PARKER BROS
CONSOLE: MATTEL INTELLIVISION
QUOTAZIONE: 130 EURO



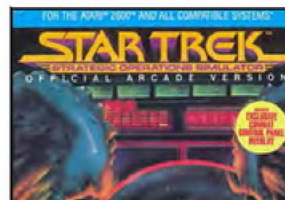
NOME CONSOLE: ATARI VCS
VERSIONE: NTSC AMERICANA
ANNO DI PRODUZIONE: 1977
PRODUTTORE: ATARI
QUOTAZIONE: 200+ EURO



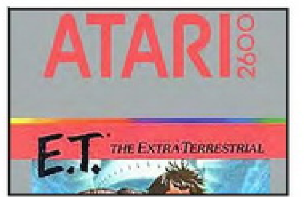
NOME HOME COMPUTER: PITFALL
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 1982
SVILUPPO: DAVID CRANE/ACTIVISION
CONSOLE: ATARI VCS
QUOTAZIONE: 15 EURO



NOME HOME COMPUTER: ACTIVISION TENNIS INTERNATIONAL EDITION
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 1981
SVILUPPO: ALAN MILLER/ACTIVISION
CONSOLE: ATARI VCS
QUOTAZIONE: 25 EURO



TITOLO: STAR TREK STRATEGIC OPERATIONS SIMULATOR
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 1983
SVILUPPO: SEGA ENTERPRISES
CONSOLE: ATARI VCS
QUOTAZIONE: 100 EURO



TITOLO: E.T. THE EXTRA-TERRESTRIAL
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE:: 1982
SVILUPPO: HOWARD SCOTT WARSHAW/ATARI
CONSOLE: ATARI VCS
QUOTAZIONE: 50 EURO



TITOLO: H.E.R.O.
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 1984
SVILUPPO: JOHN VAN RYZIN/ ACTIVISION
HOME COMPUTER: ATARI VCS
QUOTAZIONE: 90 EURO



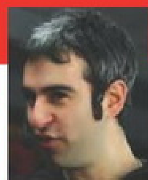
TITOLO: X-MAN
VERSIONE: NTSC U.S.A.
ANNO DI PRODUZIONE: 1983
SVILUPPO: UNIVERSAL GAMEX CORPORATION
HOME COMPUTER: ATARI VCS
QUOTAZIONE: 350+ EURO



TITOLO: SECRET QUEST
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 1989
SVILUPPO: NOLAN BUSHNELL/AXLON
CONSOLE: ATARI VCS
QUOTAZIONE: 80 EURO

SAY GOOD GAME AND LEAVE

di Simone "AKirA" Trimarchi *simonetrimarchi@me.com*



SIMONE "AKIRA" TRIMARCHI nasce ingegnere e cresce gamer: a sette anni ripara l'alimentatore del suo amato C64 con il saldatore, a 23 diventa campione italiano di Starcraft e prende per la prima volta un volo intercontinentale con destinazione Seoul, Olimpiadi dei Videogiochi. Oggi il saldatore non è più nelle sue corde, mentre i videogiochi continuano a suonare dentro al suo cuore rimbombando su www.insidethegame.it.

Q&A

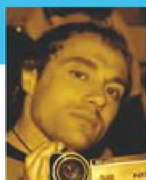
→ Domande e risposte in TV

Mi faccio un po' di pubblicità: sto partecipando come ospite fisso ad una trasmissione televisiva dedicata al mondo dei videogiochi trasmessa su Italia 2. Si chiama Gamerland ed è scritta e condotta da Dino Lanaro: va in onda ogni giovedì alle 23:20 (sì, in fascia protetta… no comment). Tramite "webcam", e quindi comodamente seduto a casa mia, rispondo alle domande che vengono poste dai telespettatori alla redazione. Un po' come succede nella nostra posta del GR Hotel con alcune, sostanziali, differenze. Ad esempio, mentre scrivo queste righe, sono sicuro di parlare con dei videogiocatori "hardcore". Persone che sono disposte a spendere per leggere fiumi di parole sul loro hobby preferito all'interno di una rivista specializzata. E, scusate la sviolinata, ma non posso non sottolineare che questa è ormai l'unica rivista della stampa specializzata sopravvissuta al fallout e degna di essere letta: hail to Metalmark, quindi! Tornando a voi, siete un pubblico alfabetizzato e ho la possibilità di dare per scontato tanti concetti chiave inerenti al medium interattivo. Passando ai miei interlocutori in TV, invece, questi costituiscono un target diverso. Sicuramente molto più casual, videoludicamente parlando, ma anche probabilmente meno interessati agli aspetti culturali, politici o sociologici del videogioco. Ho scritto una banalità grossa come una casa? Ho appena asserito che il pubblico televisivo ha meno voglia di approfondire gli argomenti al quale è interessato mentre chi legge una rivista o un giornale, al contrario, ha fame di retroscena? In generale, effettivamente, la mia potrebbe risultare una scoperta peggiore di quella della celeberrima acqua calda. Nel caso in oggetto però non ne sono tanto convinto. Credo infatti di non aver scritto la verità, poche righe sopra. Gli spettatori di Gamerland, e in generale coloro i quali utilizzano mezz'ora della loro vita per sintonizzarsi su un programma dedicato ai videogiochi, sono invece molto appassionati all'argomento e lo conoscono a menadito. Anzi, a giudicare dai commenti che abbiamo ricevuto sulla pagina Facebook, li definirei quasi degli "esaminatori": il loro scopo è controllare che il programma parli in maniera esatta dei loro amati videogame! È un'estremizzazione ma, credetemi, è la verità. Questo perché un appassionato come me o voi ha avuto pochissime occasioni di informarsi, tramite tv, sul suo hobby. Ha dovuto quindi utilizzare le riviste prima, internet adesso ed è cresciuto a pane, preview a trailer. Probabilmente quindi i miei lettori e i miei spettatori, spesso, coincidono. E il genere di domande che ricevo lo dimostra appieno: a parte rari casi di chi vuole usarmi più come Metacritic che come Wikipedia ("Hai giocato a titolo-di-un-videogioco-a-caso-semi-sconosciuto? A me è piaciuto molto, tu cosa ne pensi?"), la media dei quesiti ai quali rispondo è assolutamente alta e spesso si sfiorano i massimi sistemi. Nonostante il minutaggio a mia disposizione sia di circa 4 minuti, credo che per la TV italiana sia abbastanza "storico", e il merito è sicuramente più di voi spettatori che mio: solo a domande intelligenti possono corrispondere risposte altrettanto interessanti. Concludendo, aspetto anche qualche vostra domanda in trasmissione: se siete dei lettori di Game Republic però, avete anche la corsia preferenziale. La mia mail personale è in calce alla column e potete usarla tranquillamente.

> "un appassionato come me o voi ha avuto pochissime occasioni di informarsi, tramite tv, sul suo hobby"

MARKETPLACE & DINTORNI

di Eugenio Antropoli *spygamer1@gmail.com*



EUGENIO ANTROPOLI segue home entertainment, cinema, musica e videogiochi. Già giornalista e critico videoludico, nonché esperto di trade, si occupa di business videoludico presso un'importante azienda italiana.

Vi accogliamo a braccia aperte

Lo Hobbit, i 48 fps, e 90 anni di compromessi

Mi viene da ridere. Sì, proprio da ridere. Perché noi videogiocatori allenati conosciamo bene la differenza tra 30, 40 o 60 fotogrammi al secondo. I nostri occhi sono abituati da molti anni a vedere la palese differenza di fluidità all'aumentare degli fps. E ora, per qualche fotogramma in più, buona parte della critica cinematografica (non solo i vecchi) ha elargito giudizi conservatori pendenti verso la tecnologia quasi centenaria dei 24 fps. L'occhio umano riesce a percepire una certa differenza fino a 50/55 fotogrammi, oltre è praticamente impossibile afferrare miglioramenti se non in scene molto movimentate o al rallentatore (provare per credere qui: http://frames-per-second.appspot.com). Aggiungeteci un effetto 3D all'avanguardia, che finalmente acquista significato, e la sensazione di vedere la realtà su uno schermo, intesa come la percepiamo con i nostri nudi occhi mentre guardiamo ad esempio un oggetto o una persona, è davvero ad un passo. È questo l'effetto che si ha, per la prima volta nella storia del cinema, guardando Lo Hobbit in una delle 22 misere sale italiane adibite alla visione a 48 fotogrammi al secondo. Lungi dall'esaminare le qualità artistiche dell'opera, bisogna ammettere senza se e senza ma che è questa la vera rivoluzione che aspettavamo per la settima arte dall'avvento del digitale. Nemmeno Avatar ha osato tanto. Mentre scorrevano le immagini (non so quante volte ho guardato esterrefatto i miei compagni d'avventura di poltrona) la mia mente è tornata alle lezioni universitarie di regia, in cui ci veniva più volte ribadito che le necessità economiche nel cinema vengono spesso prima di quelle artistiche; e quella inerente i 24 fotogrammi con cui si sono accordate le grandi major negli anni '20 (perché la pellicola costava un fottio) è tra i compromessi tecnologici forse più lunghi della storia dell'arte. Tanto che i nostri occhi ormai associano appunto quel tipo di immagine in movimento alla parola "cinema". Niente di più sbagliato. In piena epoca analogica, nel 1963 per la precisione, il grande cineasta Jean-Luc Godard (attraverso il suo alter ego nel film Le Petit Soldat) diceva che "la fotografia è verità, il cinema è verità 24 volte al secondo". E oggi io sostengo: il cinema è la verità in base ai fotogrammi e alla profondità che l'artista sceglie di rappresentare, perché le moderne tecnologie permettono di aumentare o diminuire gli fps e/o l'effetto tridimensionale a proprio piacimento.

> "il cinema è la verità in base ai fotogrammi e alla profondità che l'artista sceglie di rappresentare"

È per questo motivo che non riesco a capire i critici (e il pubblico) che si sono scagliati contro l'innovazione messa in campo da Jackson e Cameron (sì, c'è anche lui di mezzo). Di fronte ai 48 fps in stereoscopia de Lo Hobbit si comprende come la cinematografia abbia sedimentato nelle nostre aspettative determinate caratteristiche di percezione date da un'abitudine culturale (le sfocature, le panoramiche a schiaffo che rendono indistinguibile ciò che viene ripreso dal punto A al punto B). È vero, la tecnologia è ancora da perfezionare (i microscatti all'interno della casa di Bilbo, l'effetto "scivolo" dei Mannari vs Slitta di Radagast), ma come per tutte le grandi rivoluzioni ci vuole coraggio nel proporre qualcosa di nuovo, di veramente sperimentale, che getti il seme per le generazioni future. E, come avvenuto per Shenmue nel campo videogiochi, chi sperimenta sta appunto inventando qualcosa di nuovo, non ancora perfetto. Perfezione che arriverà inevitabilmente con la diffusione e con l'accettazione culturale di massa. Lo Hobbit, con il suo nitore e con l'iperrealtà che riprogramma la sospensione dell'incredulità dello spettatore, è pura avanguardia industriale, un film di confine. Ma, come detto in apertura, noi videogiocatori "ci abbiamo fatto il callo" da un bel pezzo. Ora tocca agli altri.

ITALIAN TOP GAMER



di Fabrizio Tropeano *info@italiatopgames.it*

ItaliaTopGames

ITALIATOPGAMES, sul modello proposto da aggregatori quali Metacritic e Gamerankings, propone per ogni uscita video ludica sul mercato, recensioni e anteprime provenienti dai 50 principali siti italiani oltre a news, filmati ed immagini. Nel database è possibile trovare i rankings per genere di appartenenza, piattaforma di gioco, publisher. Dopo soli 20 mesi di vita, ITG è diventato un importante punto di riferimento sia per gli appassionati videogiocatori che per gli addetti ai lavori dell'industria video ludica italiana.

E se il PC vincesse la Console War?

→ Sony e Microsoft non dovrebbero dormire sonni tranquilli...

Q siamo, il 2013 è l'anno del nuovo hardware videoludico. Che si tratti solo delle presentazioni o anche dell'uscita delle console di nuova generazione che per semplificare chiamiamo Playstation 4 e Xbox 720, l'anno iniziato ci regalerà forti emozioni a riguardo. Ma Sony e Microsoft non dovrebbero dormire sonni tranquilli visto che all'orizzonte un vecchio nemico, già dato per spacciato all'inizio degli anni '90, potrebbe stravolgere completamente i loro piani. Quel vecchio nemico è il PC che, come vuole la sua stessa natura, si presenta sotto svariate forme; mai come oggi, però, si pone come diretto concorrente nell'ambito della console war. In questo inizio di 2013, nel momento in cui questo articolo sta prendendo forma, da una parte aumentano le info su Steam Box, la console (o più probabilmente lo standard hardware) di Valve che consentirà di giocare comodamente in salotto all'incredibile parco giochi del sistema di Digital Delivery. Ancora più a sorpresa Nvidia ha presentato una sua console che ha dell'incredibile: una macchina portatile a forma di pad che autonomamente risulta essere un dispositivo Android con una potenza computazionale mai vista prima (grazie ad un nuovo processore della stessa Nvidia) ma che può trasformarsi in un "ripetitore" di quanto trasmesso da un PC "fisso" dotato di scheda grafica Nvidia. Ugualmente la destinazione del Project Shield (questo il nome provvisorio della console) è il salotto di casa grazie ad una presa HDMI di questo nuovo gioiello tecnologico. E se fosse veramente il PC quindi a vincere la console war in queste sue nuove forme? Pensateci: i publisher da una parte possono contare su una base istallata già immensa, quello zoccolo duro degli utenti PC che non hanno alcuna intenzione di abbandonare mouse, tastiera e monitor a 30 centimetri dal naso. Dall'altra parte, Nvidia e Valve aprono nuovi canali di fruizione allo stesso identico software che dovrebbe soltanto essere ottimizzato per gli utilizzi diversi. Sulla carta, potenzialmente, il connubio "old school + new way of gaming" sembra essere letale per la concorrenza, soprattutto se Steam e Nvidia sapranno giocare bene le loro carte ed avvicinarsi nella maniera più "amichevole" possibile a quell'utenza di videogiocatori che hanno sempre visto il PC come una brutta bestia da domare sia per gli aggiornamenti hardware da fare troppo frequentemente (fenomeno comunque ridottosi fortemente negli ultimi anni) e sia per problemi di compatibilità e instabilità di sistema che per fortuna ugualmente si stanno riducendo e di molto. Se Steam Box e Project Shield, insomma, riusciranno a sembrare due console e non dei PC mascherati, allora per Playstation 4 e Xbox 720 la strada potrebbe farsi veramente in salita, senza dimenticare ovviamente Nintendo Wii U, Ouya e altre piattaforme che si stanno affacciando in questo 2013 ricco di novità per noi videogiocatori, anche per una line-up di titoli che potenzialmente sembra essere di gran lunga superiore a quella dello scorso anno: Tomb Raider, Crysis 3, Dead Space 3, Devil May Cry, The Last of Us, GTA V, God of War: Ascension sono solo alcuni dei titoli di questa prima parte di un anno che potrebbe rimanere nella storia del gaming, soprattutto per i possibili cambiamenti sugli equilibri e sul modo di fruire il nostro medium preferito. Un anno da vivere intensamente ovviamente qui, sulle pagine di Game Republic!

"Se Steam Box e Project Shield riusciranno a sembrare due console e non dei PC mascherati, per Playstation 4 e Xbox 720 la strada potrebbe farsi veramente in salita"

GR HOTEL

Prima colazione inclusa

gr.hotel@playmediacompany.it

Game Republic Hotel
Via di Santa Cornelia 5/A - 00060 Formello RM
Tel. 06 33221250 //FAX 06 33221235



Check In

→ Quando Nintendo pilotò abilmente con DS e Wii la seconda grande ondata di nuovi giocatori, espandendo il mercato oltre i confini tradizionali, dissi quasi subito che questa sarebbe stata l'occasione perfetta per la riscossa di un genere da me molto amato: l'Avventura. Oggi, finalmente possiamo dirlo con certezza, la mia profezia si è rivelata corretta. Per fortuna di noi videogiocatori, aggiungo. E non parlo dei vari Layton... bei prodotti, per carità, ma a mio avviso insufficienti a placare i desideri di noi figli di Monkey Island, Indy e Gabriel Knight. Parlo del colpo a sorpresa del 2012, quel The Walking Dead che ha stupito il mondo, totalizzando oltre 70 titoli di gioco dell'anno. Un titolo epocale, sebbene limitato. Poco videogioco e molto "esperienza". Poca tecnica e tanti contenuti. L'arte visiva al servizio dell'arte narrativa. Il testo al potere, finalmente, quasi come ai tempi di Infocom. Se non avete giocato The Walking Dead, fatelo oggi. Subito. È un'avventura che non potete perdervi, credetemi. Emozioni forti, commozione, brivido. E un finale da antologia, da lacrime agli occhi e groppo in gola.
Ma questo è il passato. Ora immaginate la convergenza della qualità di Telltale con la ricerca di Quantic Dream, di BioWare, di CD Projekt Red. Il ritorno delle Storie con la "S" maiuscola. Il trionfo della narrazione interattiva. Questo è il mio mondo, questo il futuro che voglio. Gli headshot li lascio volentieri ad altri. That's all, folks.
Metalmark



FRIGO BAR

"Qualcuno è riuscito a finire XCOM con difficoltà impossibile?"
Antonello Curtotti chiede l'impossibile e ottiene il silenzio.

"Giocando ad XCOM: EU, ho notato una cosa: la Francia è lo stato più propenso ad andare in crisi!
Quanti Muton ci saranno a Parigi? Mah"
Metatron Fireofsinai sempre su XCOM. E poi dicono la Grecia.

"XCOM mi ha fatto diventare monopalla..."
Ancora XCOM, con Don Mazzi che s'annuncia monorchide...

"Luka Monopalla"
... Daniele Rossi lo ribattezza al volo...

"Mandatelo su Frigobar il Monopalla. Vendicatemi!"
... e Giovanni Maniscalco chiede e ottiene giustizia a seguito di un vecchio affronto!

"Questa notte andrò a dormire un pochino più felice nel sapere che non sono il solo ad essere rimasto deluso da Assassin's Creed 3! Grazie Mossgarden!"
Ma prego. E Metalmark si unisce al canto di Mossgarden.

"Don Mazzi VS. Playstation Store round 2: scaricare il gioco Sine Mora... prima però devo trovarlo!"
Come accade ormai ogni mese Don Mazzi accetta una nuova sfida estrema...

"Pensavo fosse un'esclusiva Xbox!"
...e Piero Trabanelli ci inzuppa il pane. Forse inconsapevolmente.



Up Gli zombi sono i veri protagonisti della scorsa annata videoludica. Telltale, Ubisoft, Capcom sono riuscite davvero a... resuscitare i morti!

RAZZISMO CRITICO

Ciao a tutti. Mi stavo chiedendo: non sarebbe ora di smetterla di applicare gli stessi criteri di valutazione ai giochi occidentali e giapponesi? Talvolta mi sembra di assistere a qualcosa di simile alla stroncatura di un manga valido... perché non è a colori! Ad esempio, spero che se Metal Gear Rising dovesse venir punito con un semplice 7 sarà per veri difetti e non perché non prevede il free roaming bensì compartimenti stagni dove uccidere tutti i nemici (che è un genere, non un difetto intrinseco). Mi piacerebbe che i recensori si ricordassero ogni tanto che esiste ancora qualcuno che parla di "iniziare un gioco" e non "la campagna". Anche se fossimo ormai una riserva indiana. E se la soluzione fosse aggiungere un boxino per noi



Left Assassin's Creed III continua a dividere i videogiocatori e i nostri lettori in particolare: rivoluzione o delusione?



"E stica**i. Per come era messa la scorsa generazione Microsoft ha stravinto davvero"
Andrea Pautasso s'affida a un francesismo per commentare il sorpasso vendite registrato da PS3 ai danni di X360.

"Ho creato una pagina in cui c'è il link della petizione. Se vi interessa fateci un salto, è quasi impossibile che funzioni ma tentare non nuoce!"
Paolo Tiddia vara la petizione per avere la Saga di Onimusha in HD: http://www.facebook.com/PleaseCapcomMakesOnimushaCollectionHd

"Un minuto di silenzio: hanno ucciso il solitario di Windows mettendo quello Xbox"
Duccio Carnicelli rigira il dito nella più dolorosa delle piaghe. Abbiamo atteso invano un eventuale francesismo di Andrea Pautasso a riguardo.

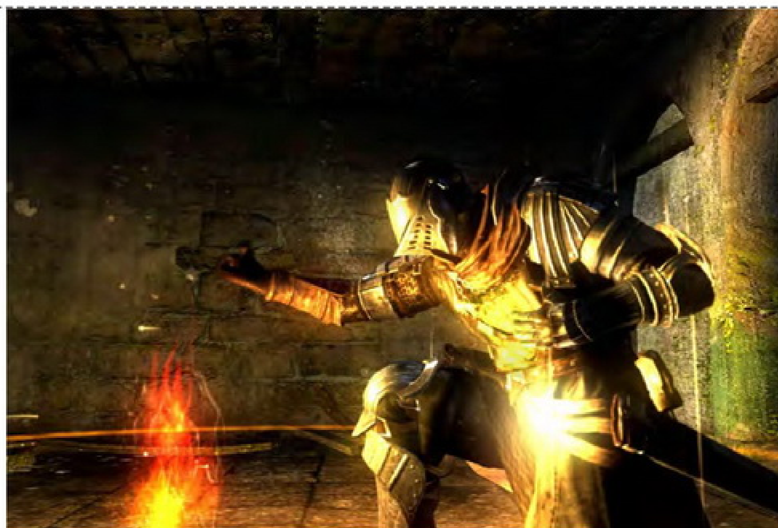
Il pad è talmente comodo che lo tengo in mano come un ossesso, dà più dipendenza di una delle "spade" che andavano tanto di moda a Berlino negli anni '70.
Sempre Duccio sul Pad del vecchio N64. Resta da vedere che ci faceva lui a Berlino negli anni '70, essendo nato nel 1993.

"Cara PS2 benvenuta tra i desideri dei retro-nostalgici, ora sarà bello darti la caccia e beato chi se l'è tenuta stretta al petto!"
Piero Trabanelli saluta a modo suo la PS2...

"Voglia di rigiocarmi Fallout 3 e New Vegas di nuovo e di fila con relativi DLC"
Alessandro Pezzella: che dire, di certo il coraggio non ti manca.

Ma poi, non ho mai capito... in che senso sono tutti uguali? È un Platform... Normale che le meccaniche siano impostate come "platform". Boh."
Alex "Luthor" Di Pietro ne ha abbastanza di chi dice che i Super Mario sono tutti uguali. C'avrà anche ragione, ma almeno smettessero di chiamarlo "New"...

"Halo 4 ha davvero delle gran belle OST."
Alfredo "Astro" Loi: vero... Specialmente quelle di Cortana.



Up Passa il tempo, ma Dark Souls continua a rimanere nei nostri cuori come uno dei giochi più "tosti" di sempre.

"indiani?". Cosa ne pensate?
Marco Armellino

MOSSGARDEN: Ma io penso che tu abbia ragione Marco, e credo di poter parlare a nome di tutti i miei colleghi. Dopotutto, siamo sullo stesso magazine che ha premiato Dark Souls e Ni No Kuni con giudizi entusiastici e riconosciuto senza riserve la validità di The Last Story e lo stesso Devil May Cry nonostante questi non fossero certo espressione dei trend più attuali. Così come ti garantisco che qui nessuno si sognerebbe di stroncare un prodotto solo in base alla sua provenienza o alle sue eventuali caratteristiche strutturali (purché queste siano ben interpretate) ti inviterei inoltre a non attribuire significati troppo reconditi all'impiego di una certa terminologia. Si tratta semplicemente di utilizzare un gergo contemporaneo volto a riflettere il linguaggio usato dalla maggior parte dei videogame odierni e non certo di veicolare subdolamente la diffusione di chissà quale messaggio anti-orientale. Detto ciò, spero che tu abbia posto a noi la questione solo per condividere impressioni maturate altrove, e non perché ci abbia trovati davvero mancanti in tal senso.
METALMARK: Hai ragione da vendere, amico. Il fatto è che il giornalismo di videogiochi è ridotto male, schiavo di dilettantismo, pressappochismo e clamorosi deficit culturali. Cominciamo a punire chi scrive recensioni di questo genere segnalandole e poi non leggendole. Da parte mia, ti assicuro che questa crociata la porteremo avanti.

LA MOGLIE DELLO ZOCCOLO

Salve a tutti, scrivo questa lettera di risposta a quella che ho letto sul numero 145 di GR, scritta da una certa Elisa. Potrei partire citando come questa ragazza non abbia minimamente un criterio oggettivo, partendo dal fatto che dichiara gli inventori di Snake o Dante delle "anime fallite", perché va bene tutto, ma non puoi venire a dirmi queste cose, come io non posso dire che il regista del Titanic è un completo idiota che non ha capito nulla della cinematografia... Oppure potrei partire dal fatto che non me ne frega davvero una beata minchia sul sapere se sei lesbica e su quanti pretendenti hai. Ma invece voglio semplicemente dire che se la tipica videogiocatrice viene rappresentata da Elisa, siamo messi davvero male. È come vedere su Facebook milioni di ragazze se si fotografano mezze nude e chiedono di non essere trattate come zoole: il concetto è lo stesso, non si possono sparare minchiate (scusatemi di nuovo per il termine) atomiche che non hanno un perché e che nascono da considerazioni fatte al cesso mentre ci si pulisce il didietro... Quindi, cara Elisa, non pretendere che si abbia più considerazione del sesso femminile nei videogiochi finché i modelli che ci vengono presentati sono simili ai tuoi.**
Davide Bertoli

P.S. Volevo salutare tutta la redazione, e precisare oltretutto che Master Chief non è un pagliaccio, e non è neanche un macho.

MOSSGARDEN: Per chi si fosse perso le puntate precedenti, vale la pena ricordare che la giovine Elisa ci scrisse qualche tempo fa, esprimendo il proprio (duro, ma comunque legittimo) parere riguardo un certo maschilismo serpeggiante nel mondo dei videogame. Nell'impeto, la nostra amica non risparmiava accuse più o meno lucide agli autori e alle opere che alimenterebbero questo trend, suscitando la reazione di lettori come



Right Halo 4 ha convinto anche gli orfani di Bungie più scettici. La O.S.T., per esempio, è stata particolarmente gradita dai nostri lettori.



DALLA DIREZIONE

MESSAGGI E SFOGHI DEL GR TEAM

"Sono diventato allergico ai tutorial"
Manuele Paoletti

"Dieci giorni di sogno in Giappone. Ridatemi i miei sushi. Subito!"
Metalmark

"Parigi, Uematsu, Final Fantasy e tanta... ehm, bella gente. Che potevo volere di più?!?"
Valerio "Revolver" Pastore

"Metalmark in Giappone, Revolver a Parigi e io a Hollywood... contemporaneamente! Ma quanto è International Game Republic?!?"
Alessia "Paddy" Padula

"Ehi, non dimenticatevi di me... io ero a Ciampino! Come sarebbe a dire non vale?!?"
Micaela "Mica" Romanini

"Bambini finti: quello di Heavy Rain. Bambini veri: Clementine di The Walking Dead"
Francesca "Franny" Noto

"Io che credo alla storia del sosia di Pippo Franco"
Mossgarden

"Un gioco da rivalutare: Jade Empire. Me l'ha detto il Mago, un mio caro amico. Ma non vi rivelerò il motivo"
Guglielmo "Shin" De Gregori





Davide che hanno rispedito al mittente (o più precisamente a noi) accuse e illazioni, con tanto di coloriti additivi. Avendo già espresso in precedenza il mio diplomatico parere a riguardo, lascerei eventualmente alla stessa Elisa onore e onere di ribattere, purché i toni e le argomentazioni della diaspora non assumano connotati da talk show.

METALMARK: Davide, non voglio fare per forza il bastian contrario, ma credo che la tua risposta a Elisa non sia meno criticabile della sua lettera originaria. Mi spaventa il tuo discorso sulle ragazze su Facebook. Lo sai perché? Perché mi pare simile a quelli di chi giustifica (o quasi) le molestie tirando in ballo i vestiti troppo provocanti della vittima. Credo infatti che attaccare Elisa per i suoi modi o i suoi eccessi sia legittimo ma troppo facile. Così si elude il vero problema, quello del maschilismo nei videogiochi. C'è o non c'è? Scendiamo nel merito, uomini. E tu, Elisa, che ne dici? Ti va di replicare?

Z = K

Cara Redazione di Game Republic, per una strana coincidenza di fattori è da qualche mese che sul mio video girano solo giochi legati all'abusatissimo topos dei morti viventi e delle conseguenze disastrose di un eventuale macabra epidemia di questo tipo: Resident evil 6, DayZ, Resident Evil Revelations per 3DS, Dead Island, Left for Dead, the Walking Dead a episodi e il trascurabile Yakuza of the Dead... Insomma una vera invasione che, condita dalla visione del serial tv che ha ispirato la sopracitata, bellissima avventura grafica hanno causato nel sottoscritto, oltre ad una severa nausea intellettuale, l'elaborazione



Left Da Resident Evil a DayZ, passando per ZombiU, Dead Island e, ovviamente, The Walking Dead: la carica degli "zombi game" sembra inarrestabile.

di serie riflessioni sull'eventualità di un'epidemia zombi e sulla relazione (ma sarebbe meglio parlare di corsia tematica preferenziale) che intercorre tra un setting di questo tipo e il nostro medium preferito: i videogiochi.
Dopo diverso tempo passato a riflettere sono arrivato alla conclusione che simili giochi zombeschi, oltre che vendere come il pane, permettono ai game designer di non preoccuparsi più troppo della spinosa questione dell'IA dei nemici, dato che gli zombi, notoriamente stupidi, hanno come qualità combattiva la sola loro numerosità, consentendo quindi agli sviluppatori di potersi concentrare sulle meccaniche di gioco e sul level design, lasciando alla cpu l'onere di gestire un adeguato numero di nemici doverosamente rimbambiti su schermo e, in ogni caso, mettendo al riparo tali giochi dall'accusa di ospitare i nemici più stupidi di sempre (dato che i cari vecchi zombi non ambiscono a niente di meglio che essere considerati mostri senza cervello). Ripenso con affetto alla saga Tecmo Koei Dynasty Warriors che per anni si è vista piovere addosso critiche inerenti gli avversari "carne da macello" che affollano i campi di



Namco Bandai ha annunciato un nuovo DLC per il suo celeberrimo Dark Souls chiamato Ultra Uber Death Pack. Il gioco non sarà più difficile, semplicemente verrà fornito del C4 ai vari giocatori che dovranno poi applicarlo alla loro postazione di gioco... Molteplici i vantaggi: contenimento costi e ricambio generazionale più veloce sia per le console che per i giocatori. Passiamo a Hideo Kojima che, in una conferenza stampa a dir poco mistica, ha annunciato che non vuole essere ricordato come l'uomo di Metal Gear Solid. Nel farlo, ha annunciato l'uscita di due nuovi Metal Gear Solid, ha ucciso il suo clone malvagio, poi si è acceso una sigaretta, è salito sul suo Metal Gear Rex personale e se n'è andato verso il tramonto con un medley delle colonne sonore dei vari Metal Gear... Dopodiché sul palco è salito Mal che ha detto di non voler essere ricordato per la sigla di Furia cavallo del West e Tomonobu Itagaki che invece non ricordava nulla in generale...
Sempre in tema di dichiarazioni a effetto parliamo del solito Yamauchi il quale, in uno sprazzo di umiltà tipicamente giapponese, ha affermato che il sonoro dei suoi videogiochi è troppo perfetto; in tutta risposta, la Nissan ha subito annunciato che renderà più brutto il rumore delle sue macchine: basta marmitte, bensì carte da gioco attaccate con le mollette ai cerchioni. Nuova patch per il Nintendo 3DS: per farsi venire il mal di testa non sarà più necessario attivare l'effetto 3D, basterà fissare la console, spenta. O, in democratica alternativa, ascoltare una canzone di Masini. Capcom ha annunciato l'uscita del DLC di Street Fighter, Resident Evil, Asura's Wrath e Dragon's Dogma. Poi quelli di Mortal Kombat. Poi quelli di Mass Effect. Poi quelli di FIFA. Poi quelli di Forza Motorsport. Poi abbiamo ucciso il portavoce di Capcom. Pazienza.
Passiamo alle notizie in ambito cinematografico: annunciata una nuova trilogia di Star Wars... Nuova trilogia che, però, era nei piani di George Lucas fin dall' inizio. Ovviamente stava aspettando il momento giusto per farla uscire. E se lo dice la Disney c'è da crederci. Annunciata poi una nuova trilogia per domarli, una per trovarli, una per ghermirli e nel buio incatenarli. EA ha annunciato per il 2014 il remake in HD del primissimo FIFA, si chiamerà FIFA '14. Un recente studio universitario ha reso noto un dato interessante: più si avvicina la data di uscita di Metal Gear Rising Revengeance più aumenta l'uso di sostanze antidepressive del reparto marketing di Konami.
Anche per questo mese è tutto e dal momento che non voglio essere ricordato per il TG dei Videogame vi do appuntamento al prossimo mese con il consueto spazio satirico videoludico su Game Republic.

Left A giudicare dai vostri commenti sulla nostra pagina Facebook, XCOM: Enemy Unknown vi sta tenendo impegnati davvero a lungo.

FULL

TUTTO ESAURITO

GR INTERVISTA UNA... PERSONA QUALUNQUE

THE MIGHTY FRANCO 2
STORICO FIGURANTE ZOMBI

Ultimamente si registra una grossa presenza di zombi nei videogame, lei che il non-morto lo fa per mestiere come interpreta questo trend?
"Ehhhh... boubuuu... ueeeeee...."

Certo, ci rendiamo conto. Non è facile esprimere un parere a riguardo.
"Bluorgh... bulbuleeee...."

Comunque, alcuni dicono che è una moda passeggera, come i "vampiri emo" e il sesso con l'aspirapolvere. Pensa possa trattarsi di qualcosa di simile?
"Ahù... !?"

Ovvio. Ma secondo lei, qual è stato lo zombi più figo della storia dei videogame?"
"(Gli si accende una luce di emozione nel bulbo oculare, NDR) Ehhh--- Hheeeee----Eeeeeee..."

E il peggiore invece?
"(Quella luce diventa abbagliante, NDR) Ohh... Orr.... Ooorrrr..."

Non poteva essere altrimenti. Ebbene, caro Franco. Siamo giunti alla fine della nostra intervista, vuole salutare i nostri lettori con un sonoro "Staaaarsssss"?
"... iii... taaaaaaaaarrrrrrrrrr... Z"

Eccellente. Buona morte, allora!
"Anche a voi"

N.B. Guarda il video dell'intervista su gamerepublic.it

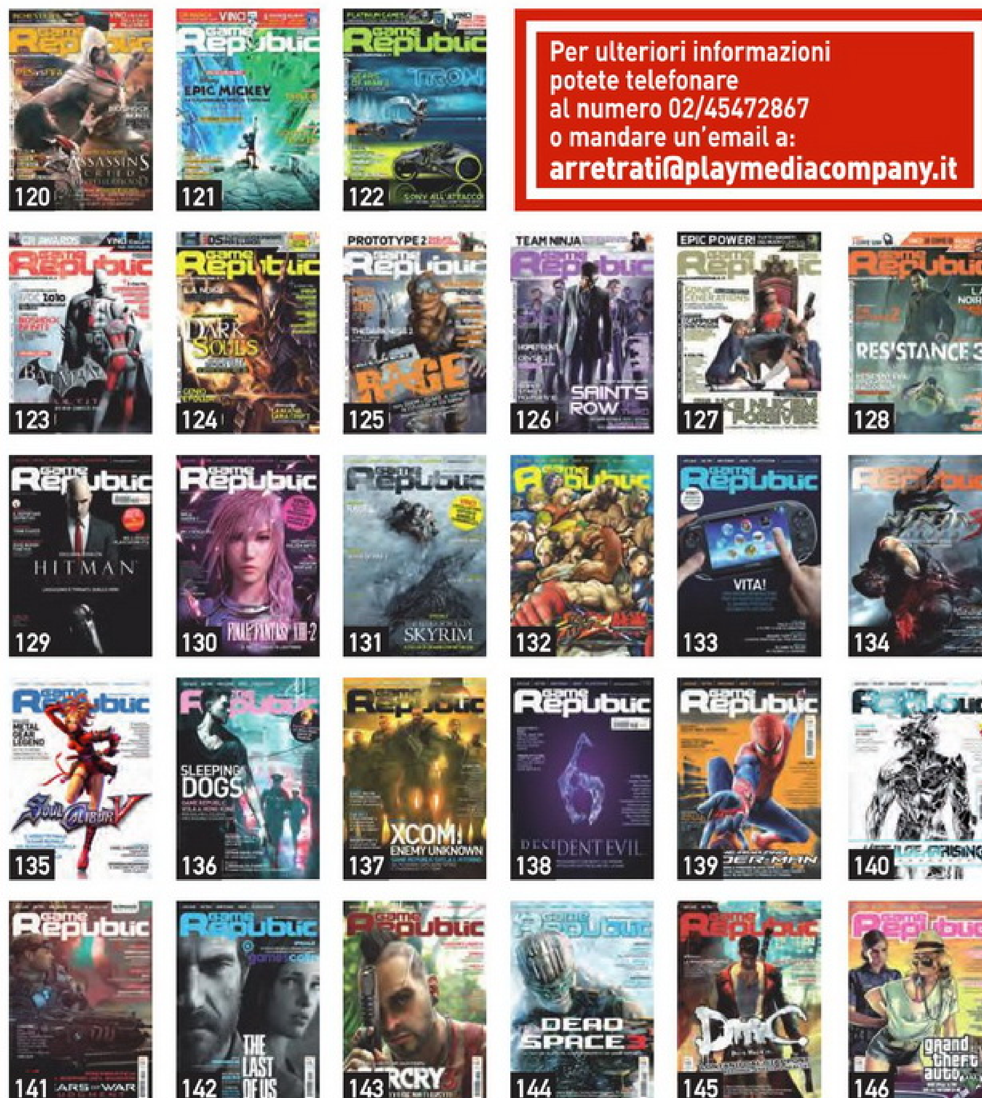
battaglia del loro immaginifico Giappone feudale. Glielo dite voi che sarebbe bastato sostituire i samurai avversari con i morti viventi per mettere a tacere quelle seccanti lamentele? Insomma, molto meglio impegnare il giocatore a fare quanti più headshot possibili, nel tentativo di arginare l'avanzata della maleodorante ma inesorabile orda, piuttosto che stare ore ed ore a studiare i pattern di reazione e le manovre di accerchiamento che potrebbero mettere in atto, contro di noi, degli eventuali furbissimi invasori alieni.
Riconosco che il bellissimo gioco di The Walking Dead di Telltale esula da questo ragionamento concentrandosi su meccaniche completamente diverse e adottando un approccio di tipo narrativo, ma anche lì gli zombi sono un ottimo deus ex machina per levare di torno personaggi scomodi e farne comparire per magia altri che, arrivando a passo di corsa con un mucchio di "vaganti" alle spalle, sono già pronti ad alimentare linee narrative e fila del gruppo dei sopravvissuti. Risultato? Non ne posso più di questi mangia-cervelli, mi fanno quasi tenerezza, piuttosto che paura, a vederli vestiti di stracci e con una fame boia che non li molla mai. E allora che faccio? Semplice: mi compro la limited edition WiiU Zombie Pack; chiaro no?
Vi saluto tutti e vi faccio i miei più sinceri complimenti per la splendida rivista.
Fausto

MOSSGARDEN: Incasso velocemente i graditissimi complimenti per sottoscrivere subito le parole del buon Fausto il quale, non senza un pizzico di maliziosa dietrologia, ha messo alla berlina una delle più fastidiose derive concettuali di questo periodo. Pur restando convinto del fatto che tutta questa "zombofilia" resti per gran parte una conseguenza del clamoroso reflusso mediatico favorito da serie TV come The Walking Dead e compagnia morente, il dubbio che il "non-morto" costituisca una scorciatoia tecnica, oltre che commerciale, inizia ad assumere un certo spessore. Come solitamente accade, fenomeni inflazionistici di questo tipo tendono comunque ad esaurirsi in tempi più o meno ragionevoli grazie ad una naturale scrematura delle proposte: un processo selettivo inesorabile che ognuno di noi contribuirà prima o poi ad alimentare... Magari anche portandosi a casa lo WiiU Zombi Pack, piuttosto che Lollipop Chainsaw.
METALMARK: Ok, ragazzi. Ma io, per amore della discussione, lancio un altro spunto. Quelle enucleate da Fausto sono in fondo le ragioni per le quali lo zombi, mediaticamente, funziona alla grande. Di certo più della Mummia o, che so, della Creatura della Laguna. Persino più dei dinosauri.
È forse una colpa? Io non direi. Semmai, mi colpisce il discorso sulla pietà. Non è un caso che George A. Romero, che di zombi qualcosa ne sa, abbia finito col teorizzarla, questa pietà. Riguardatevi la fine de La Terra dei Morti Viventi. Gli zombi migrano, un uomo li punta con il fucile da cecchino. Il protagonista del film, però, scansa l'arma: "In fondo, stanno solo cercando un posto in cui andare... proprio come noi".

Check Out

→ Di solito tendo a snobbare ogni articolo a tema videogame che appaia su settimanali generici, ma ultimamente mi è capitato di fare un'eccezione. Per la prima volta da non so quanto, non si parlava infatti di istigazione al massacro, bensì dei progressi concettuali registrati dal medium negli ultimi anni: un balzo evolutivo tale da (cito più o meno testualmente) "conferirgli il medesimo impatto emotivo della più completa opera cinematografica".
Tutto bene: bravi, bis. Ma poi un ragionevole dubbio. Siamo certi che i videogame odierni possano davvero vantare uno spessore simile? Pensa e ripensa, mi convinco che, per contendere al cinema il primato di storyteller, il videogioco debba trovare finalmente il coraggio di travalicare se stesso e spingersi oltre i confini del mero entertainment. Occorrerebbe, in tal senso, qualcuno che ci chiedesse di affrontare le ingiustizie di sistema denunciate da un Michael Moore piuttosto che i soliti zombi o almeno format che ci vedessero fare i conti con tutte quelle tematiche lasciati premurosamente fuori dalla porta per evitare grane coi producer. Non parlo solo piaghe quali razzismo, omofobia, diseguaglianze sociali, violenza domestica, povertà, ignoranza, scontro di religioni e dipendenza da droghe, ma anche di sentimenti, nel senso più stratificato del termine. Qualcuno dirà: "I videogame servono proprio a evadere da tutto ciò". Senz'altro: ma la maturazione di qualsiasi forma di comunicazione che vanti ambizioni così elevate passa necessariamente per l'abbattimento di ogni tabù.
Mossgarden

Game Republic Arretrati



PER RICEVERE GLI ARRETRATI*

- Compila il coupon in basso specificando il numero che desideri ricevere e le copie richieste.
- Invialo insieme alla fotocopia della ricevuta di pagamento a:
  PLAY MEDIA COMPANY
  Servizio Arretrati
  Viale E. Forlanini 23
  20134 Milano
  Oppure via FAX
  al numero 02/45472869
- Il costo di ogni arretrato è pari al doppio del prezzo di cover.

PUOI EFFETTUARE IL PAGAMENTO TRAMITE:

• VERSAMENTO SU CONTO CORRENTE POSTALE
numero **99353005**
intestato a
Play Media Company Srl,
Via di Santa Cornelia, 5/A
00060 Formello RM,
specificando nella causale
"arretrati Game Republic"

•ASSEGNO NON TRASFERIBILE
intestato a
Play Media Company Srl
e spedito a
Play Media Company Srl,
Via di Santa Cornelia, 5/A
00060 Formello RM

• BONIFICO BANCARIO SULLE SEGUENTI COORDINATE:
Banca del Fucino
Codice IBAN: **IT91X0312403210000000232811**
Intestatario:
Play Media Company srl
Via di Santa Cornelia 5/A
00060 Formello RM
specificando la causale
"arretrati Game Republic"

• ACQUISTO ONLINE TRAMITE CARTA DI CREDITO
sul sito **www.playmediacompany.it**
(in questo caso non è necessario compilare il coupon)

*** Prima di effettuare l'ordine controllare la disponibilità dei numeri sul nostro sito: www.playmediacompany.it**

Game Republic

VI PREGHIAMO DI SCRIVERE I VOSTRI DATI IN MODO CHIARO, POSSIBILMENTE IN STAMPATELLO

Nome .... Cognome ....
Indirizzo .... N ....
Località .... Cap .... Prov. ....
Email .... Telefono ....

SCELGO DI PAGARE CON

☐ VERSAMENTO SU CCP
☐ ASSEGNO NON TRASFERIBILE
☐ BONIFICO BANCARIO

☐ Arretrati

Game Republic n.	Numero di Copie	Prezzo

Totale ____________

Play Media Company garantisce massima riservatezza dei dati forniti. Le informazioni custodite nel nostro archivio elettronico verranno utilizzate al solo scopo di adempiere al contratto da lei sottoscritto. Non è prevista comunicazione o diffusione a terzi. In conformità alla legge 196/2003 sulla tutela dei dati personali.

Game Republic N. 147
Mensile - Febbraio 2013
Registrazione presso il Tribunale di Tivoli con il n. 33/2008 del 26/11/08
ISSN 1129-0455

MAGAZINE TEAM
DIRETTORE RESPONSABILE: Alessandro Ferri
DIRETTORE EDITORIALE: Roberto Rossi Gandolfi
PUBLISHER: Carlo Chericoni
CONSULENZA EDITORIALE: Idra Editing srl
GRAFICI: Stefano De Marchi, Iris Prina

HANNO COLLABORATO: Marco Accordi Rickards, Eliana Bentivegna, Guglielmo De Gregori, Francesca Noto, Giulia Adonopoulos, Valeria Poropat, Gianpaolo Iglio, Virginia Petrarca, Valerio Pastore, Manuele Paoletti, Leon Genisio, Davide Panetta, Francesco Ricci, Massimiliano Di Marco, Paolino Maisto, Lorenzo Fazio, Andrea Peduzzi, Michele Giannone, Alessia Padula, Simone Trimarchi, Fabrizio Tropeano, Eugenio Antropoli, Micaela Romanini, Marco Maru, Fabio D'Anna, Giulio Pratola, Fabio Di Felice, Davide Alexandro Fiandra, Francesco Riccobono, Alessandro Oteri, Gaia Cocchi, Mauro Indini, Sonia Sufflico

SI RINGRAZIA: Halifax S.p.A. (William Capriata, Fabio Perrotta), Sony (Andrea Cuneo, Andrea Vellucci, Alessandro De Leo, Tiziana Grasso), Take Two Italia (Monica Puricelli, Barbara Ruocco, Federico Clonfero), Ubisoft (Alberto Ziello, Stefano Celentano), Atari (Paola Menzaghi), Edelman (Nicola Veneziani, Ornella Fazio, Michele Maschio), Leader (Livio Cantagallo), Electronic Arts (Alessandra De Bernardi, Luciana Stella Boscaratto, Francesca Damato, Luca Bonecchi), Activision (Laura Lombardi, Francesca Carotti), Vivendi (Simone Isella), Microsoft (Andrea Giolito), Nokia (Siria Criber), Blue Label Entertainment (Silvia Nova), Capcom (Ben Le Rougetel, Diana Sequeira Nunes), Bandai(Yoko Yatsuzuka), FromSoftware (Keiichiro Segawa), Genki (Mitsuyoshi Ozaki), Hudson Soft (Shinsuke Fujiwara), Hori(Ryuta Horinouchi), Idea Factory (Konomu Mashimo), Irem (Shigeichi Hondo), Jaleco (Masami Shinozaki), Koei (Tomomi Matsushita), Konami (Yoshinori Aoyagi), Marvelous Interactive (Takuhiro Goto), Namco (Yuko Tuskui), Sega Japan (Tetsuya Takahashi), Skip (Kenichi Nishi), SNK Playmore (Ryoko Suzuki), Sony Computer Entertainment (Nanako Kato), Square Enix (Makiko Noda, StŽpanie Journau, Abbass Hussain, Antonio Marfuggi), Q-Entertainment (Tetsuya Mizukami), Sarugakucho (Toru Hashimoto), Taito (Takao Kawashima, Yasukazu Sawada), Tecmo (Miho Sano), THQ (Angela Lippolis, Paolo Pastorelli), Cidiverte S.p.A. (Giovanna Cosentino, Gustavo Provasi), Disney Interactive (Carole Degoulet, Sophie Stumpf), Media Hook (Giuseppa Gatto)

SERVIZIO ARRETRATI: Play Media Company Srl
Milano: Tel. 02/45472867 – Fax 02/45472869
email: arretrati@playmediacompany.it

STAMPA
Arti Grafiche Boccia Spa
Via Tiberio Claudio Felice, 7 - 84131 Salerno

DISTRIBUTORE ESCLUSIVO PER L'ITALIA
m-Dis Distribuzione Media S.p.A.
Via Cazzaniga, 1 - 20132 Milano
Tel. 02/2582.1 - Fax 02/25825306
email: info-service@m-dis.it

Concessionaria esclusiva pubblicità:
Play Media Company S.r.l.
Viale E. Forlanini, 23 - 20134 Milano
Tel. 02/45472867 - Fax 02/45472869
Agente: Fabrizio Romitelli - fromitelli@playlifestylemedia.it

PLAY MEDIA COMPANY SRL
Sito web: www.playmediacompany.it

PRESIDENTE: Uberto Selvatico Estense
AMMINISTRATORE DELEGATO: Alessandro Ferri

DIRETTORE GENERALE: Rosanna Di Francesco
UFFICIO PRODUZIONE: Emanuela Pagnoncelli
DIRETTORE MARKETING: Luca Carta
UFFICIO STAMPA: Luca Carta - ufficiostampa@playmediacompany.it
UFFICIO AMMINISTRATIVO: Lorena Colasanti, Carolina Marinelli
CONTROLLO DI GESTIONE: Veronica Belotti

Play Media Company Srl
Sede Legale, Direzione, Redazione e Amministrazione:
Via di Santa Cornelia, 5/A - 00060 Formello (RM)
Tel. 06/33221250 - Fax 06/33221235
email: info@playmediacompany.it

IVA assolta dall'editore Art. 74 DPR 633/72 e successive modifiche I comma lettera C. Esente da bollo Art. 6 II comma DPR 642/72.

Play Media Company Srl pubblica anche
PS MANIA - Il mensile per PlayStation
Xbox 360 Magazine Ufficiale
Pokémon Mania
Pokémon Mania Enigma

Due o tre cose su The Walking Dead

Adesso che è passato un po' di tempo, vorrei prendermi un momento per commentare a freddo gli Spike Video Game Awards 2012, nello specifico la scelta di assegnare il premio di Game of the Year a The Walking Dead. Ora, so bene che questa faccenda ha scatenato una bella coda di polemiche, quindi prima di procedere desidero chiarire per bene la mia posizione: amo The Walking Dead, ma ritengo che nominarlo addirittura gioco dell'anno sia un'esagerazione. Detto questo, sono anche dell'idea che le preferenze assolute nel nostro settore ci stiano come i cavoli a merenda, ma tant'è, non è di questo che voglio parlare. Quello che desidero evidenziare, al di là delle opinioni personali, è come la scelta di Spike TV sia oggettivamente coraggiosa e interessante per almeno un paio di motivi. In primis perché la volontà di premiare una produzione Ðminore" rappresenta un elemento di rottura con il passato che descrive con efficacia la scena videoludica attuale, con buona pace del solito Pachter che non ci avrebbe scommesso un centesimo (ma c'è ancora qualcuno che lo ascolta?). Secondariamente perché The Walking Dead, per quanto imperfetto, è un titolo innovativo e pieno di fegato che prende le migliori trovate di Heavy Rain e le innesta su una storia matura, ben scritta e funzionante, standosene alla larga da certe sbrodolate pacchiane che infestano il titolo di Cage. Zitta zitta, l'umile Telltale è riuscita a scovare il Sacro Graal dell'interactive drama, attraverso un gioco che trascina il proprio gameplay direttamente nella testa dei giocatori generando una forte empatia con i personaggi e producendo un reale senso di responsabilità in seno alle scelte morali. Il valore di The Walking Dead non abita nei Quick Time Event un po' sciocchini o nei rarissimi enigmi, ma nella partecipazione emotiva, nei dialoghi e - passatemi il termine - nella recitazione, piuttosto che nell'azione. Proprio per questo non è un gioco in senso stretto, né un gioco a cui siamo abituati; non offre una sfida rilevante proprio perché non ha bisogno di farlo: qui siamo di fronte a un genere nuovo che sta scrivendo il proprio alfabeto sotto i nostri occhi, e che ipoteticamente darà i suoi frutti migliori durante i prossimi anni. In questo senso il titolo di Telltale è davvero un "game of the year", per la sua capacità di aderire perfettamente al presente guardando al futuro, di rimediare la struttura seriale della tv e l'estetica delle graphic novel, e in definitiva di leggere e reinterpretare i linguaggi chiave del momento. E questo, credetemi, non è affatto poco.

Andrea Peduzzi

Prossimo numero
TRA 30 GIORNI IN EDICOLA

→ IL TERRORE VIENE DALLO SPAZIO

Nello spazio nessuno può sentirti urlare. Ma nessuno vi impedisce di leggere le nostre recensioni di due dei titoli più attesi di inizio anno, Dead Space 3 e Aliens: Colonial Marines. L'inverno è agli sgoccioli, ma qualcosa ci dice che passeremo parecchio tempo nello spazio glaciale...